no.203
1982年12/15

ゲームマシン

アミューズメント通信
DECEMBER 15, 1982

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) -US$60.00 per year.

毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）　☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

米TVゲーム機市場
ブームはピークに
家庭用ゲームなど他産業からも期待集め
米国AMOAエキスポ、記録的な盛上り

家庭用ゲームをはじめあらゆる娯楽産業分野からも期待を集め、今回の米・AMOAエキスポはかつてない規模の大きさと熱気あふれる盛況ぶりの中で開催された。日本のAMショーがTVゲームコピーとGマシンの氾濫による市場の低迷ぶりを反映したのに対し、米国のAMOAショーがまだ秩序を保ち続ける市場を背景に、これからのAM産業を積極的に進めていく姿勢を強めていることだけでも注目に値している。これからのAM産業はどう進めるべきなのか——それはAM機開発を一段と高い水準へと開拓していくことであり、人間が必要とする高品質で無害で入手しやすいアミューズメントを安定供給することである。そうした未来のAM産業像に思いめぐらさせてくれた国際的ショーでもあった。

AMOAエキスポ82は全米オペレーター協会であるAMOA（本部シカゴ、レオマ・バラード会長）の年間最大の催しで、総会などの会合のほか、国際的なAM機ショーが開かれている。今回は会場が古ぼけた従来のコンラッドヒルトンホテルから最新のハイアット・リージェンシーホテルに移り、これを機にショー会場も従来に比べ運営面で格段に改良された。ショー会場は広がり、昨年より三十四社増えて百六十五社が出展し、かつてない充実ぶりを示した。入場者も昨年（約一万千人）の三割増しになったとされており、全般に今回のAMOAは〝三割増し〟の盛況と言うことができる。会場が最新ホテルになったこともあって、今回は入場に要する登録料が（非会員の場合とくに）二倍の六十ドルになり、また出展社も今回とくに装飾に工夫をこらすなど全般に派手で、カネのかかるショーになった点も指摘されている。

しかし今や内輪の段階でなく、他産業への責任まで負いつつあるのがAM産業であるとしたら、それを示したのも今回のショーだと言えるだろう。

（6めんに関連記事）

上の写真は米国AMOAショー会場にてバリー/ミッドウェー社の小間のようす

タイトー、東西で新作展
TVゲーム機「フロントライン」など発表

㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）では十一月十日に東京会場（同社本社ショールーム）、十一月十二日に大阪会場（同社大阪ビル）にてそれぞれプライベートショーを開き、TVゲーム機「フロントライン」を発表した。

同機は陸戦をテーマとして四場面の展開があるもので（本号「話題のマシン」にて紹介）、テーブル型とアップライト型にて披露された。また同社オリジナルの新型キャビネットとして、野菜をキャラクター化したものを参考展示し注目を集めた。これはトマトとタマネギの二種類が披露され、それぞれがコミカルな顔になっており、大きく開けた口の中にモニターが組込まれているもの。

このほかTVゲーム機「ミスタードゥ」、「ポンポコ」（シグマ）、アーケードゲーム機「ゆかいなどうぶつランド」（カトウ製作所）、「コスモファイター6ガロン」（カワクス）などとともに、参考出品としてTVゲーム機「Qバート」（米国ゴットリーブ社・ただし大阪会場のみ展示）、フリッパー「ロッキー」「ストライカー」「ケーブマン」「スピリット」（いずれも米国ゴットリーブ社）、アーケードゲーム機「ロックンバンバン」、クレーン機「ダブルチャンス」を披露した。

写真はタイトー新作展の東京(上)、大阪(下)の会場のようす

東京ディズニーのゲーム場
サミーではなく高橋電波が契約

東京ディズニーランド内のゲームコーナー運営にセガ社、タイトーなど三社が指定されているが、このうち前号で掲げたサミー工業については、正しくは㈲高橋電波（本社東京、高橋道雄社長）であることが判明した。

高橋電波はサミー工業製品を中心に下請けとして製造しているほか、主に旅館などにもリースしてきているとのこと。同社の高橋社長はサミー工業の常務も兼任している。

今回の契約について、東京ディズニーランドの経営に当たる㈱オリエンタルランドからは正式の発表がなく、関係者筋からようやく判明しているのが実情である。

掲載中止を申し入れ

JAMMA、新聞協会に対しコピー品の広告

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）は十一月五日付で㈳日本新聞協会（本部東京、渡辺誠毅会長）に対し、新聞協会加盟のスポーツ紙でTVゲームのコピー品の広告を掲載しないよう求める「ビデオゲーム機のコピー品の広告掲載についてのお願い」と題する文書を提出し、申し入れた。

またこれに伴いコピー品広告が掲載されている各スポーツ新聞社に対しても同様に申し入れがなされた。新聞協会は一般紙からスポーツ紙まで全国の大きな新聞社によって構成されており、新聞広告のあり方についても正しい方向をめざしてこらいるとされている。今回のJAMMAからの申し入れに対しても、新聞協会では十一月下旬の担当者会合で検討するもようである。なおJAMMAからの申し入れ文「ビデオゲーム機のコピー品の広告掲載についてのお願い」全文は次のとおり。

拝啓 貴協会におかれてはますますご清祥のこととお慶び申し上げます。

特に貴協会が昭和三十三年以来、加盟各社における新聞広告の基本的な掲載基準として「新聞広告倫理綱領および新聞広告掲載基準」を定め、これに準拠し正しい新聞広告を求め続けられてこられたことは、誠に敬意を表するところであります。

ところで、当協会は、アミューズメントマシン（硬貨作動式の遊戯機械）の製造、販売会社からなる正会員七十三社、賛助会員十九社により構成されており、国内に設置されるアミューズメントマシンの約六〇％が当協会員によって製造されているものであります。そして現在市場に数多く出回っているアミューズメントマシンの約八〇％がインベーダーゲーム、パックマンなどに代表されるビデオゲーム機であります。

更に、ビデオゲームという商品分野は極めて新しいものだけに現在多くの困難な問題を包蔵しているところであります。

その中の最大の問題として、ビデオゲーム映像の無断コピー（模倣）があります。当協会においては、会員全社が一丸となってこの問題に対処してまいりました。

その結果著名なオリジナルゲームと同一又は類似の映像を表示するコピー品は、不正競争防止法に違反することが明らかになりました。（昭和五十七年九月二十九日東京地裁民事二十九部にて判決）

また、ビデオゲームが映画の著作物又はコンピュータープログラムの著作物に該当し著作権の侵害であるとの主張に基づく仮処分申請に対し、これを認容する裁判例が多数出ております。さらに一部のコピー業者に対しては数社より刑事告訴がなされ現在検察庁で捜査が進められております。

しかるに、極めて遺憾なことには、貴協会加盟のスポーツ新聞社が発行している、いくつかのスポーツ新聞紙上において明らかにこうしたビデオゲームの無断コピー品と思われるものが、広告として掲載されておりますが、当協会はかかる掲載は「新聞広告掲載基準」の「11、氏名、写真、談話および商標、著作物など無断で使用したもの」に該当するだけでなく、明らかに犯罪行為を助長するものであり、直ちにかような広告掲載を中止されるべきものと考えております。ついては、貴協会におかれまして各新聞社に対して上記の理由により広告の掲載中止のご指導をなされるようお願い申し上げる次第です。

敬具

コピー排除で法的手続き

任天堂「ドンキー・JR」で 丸菱電子らに

仮差押えでコピー基板も

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）と任天堂レジャーシステム㈱（本社東京、同社長）では、TVゲーム機「ドンキーコング・ジュニア」のコピー基板を㈱丸菱電子（本社東京、浦浜九洲男社長）と㈲マルビシ・エレクトロニクス（本社東京、同社長）が製造、販売したとして、コピー品による損害の賠償請求権を保全するため、両社を相手どり十月十四日、東京地方裁判所に仮差押え申請を行なっていたが、十月二十日東京地裁民事第九部（川島貴志郎裁判官）は任天堂側の主張を採用し仮差押え決定を下した。

この執行は十月二十六日に行なわれ、丸菱電子でコピー基板「ジュニアキング」や「ドンキーコング・ジュニア」コピー用生基板、そして他社製品のコピー用生基板など約一千枚の基板が仮に差押えられた。

任天堂によると、これらのコピー基板は八月二十日ごろから製造、販売されており、丸菱電子らはこの行為により数億円の損害を任天堂に与えている。今回の法的手続きは、セガ社が先に丸菱電子らに仮差押えを進め執行時に「ドンキーコング・ジュニア」のコピー基板と思われるものが約五百枚も押えられたことを機に進められたもの。今後ともコピー撲滅の法的手続きを強めるとしている。

サン電子「カンガルー」で 東京AV訴え

損害賠償2500万円求め

サン電子㈱（本社愛知県江南市、前田昌美社長）では、同社TVゲーム機「カンガルー」に関してその無断コピー品を販売したとして、㈱東京エイ・ブイ・ライブラリー（本社東京、矢野将蔵社長）と同社の矢野社長ならびに㈲グローバル・アミューズメント商会（本社横浜、小山英雄社長）と同社の小山社長を相手どって訴訟を起したことを明らかにした。

これらの訴えは著作権侵害、不正競争防止法違反を理由に損害賠償と謝罪広告を求めたもので、東京エイ・ブイ・ライブラリーに対しては十月八日、東京地裁に、またグローバル・アミューズメントに対しては十月九日横浜地裁にそれぞれ訴えを起したもの。サン電子によると、東京エイ・ブイ・ライブラリー社らが「カンガルー」コピー基板の販売を行なったことにより、サン電子の基板販売が妨害されるなど損害を蒙ったため、慰謝料五百万円を含む約二千五百万円の損害賠償と謝罪広告を求めたとしている。

しかしながら東京エイ・ブイ・ライブラリーらはコピー品の販売という事実はなく、サン電子による訴えに対してはまったく理解に苦しんでいるとのコメントを出している。

〝警告〟の2社除名へ

JAMMA第11回理事会、G機業者排除で定款改正も検討

日本アミューズメントマシン工業協会（本部東京、中村雅哉会長、JAMMA）では十一月十一日、東京・永田町のTBRビルで第十一回理事会を開き、第20回ショーでの結果からいわゆる〝Gマシン〟関係業者の除名問題や、来秋のAMショーに関する構想などについて審議した。

第20回AMショーの結果については詳しい報告書が提出され、それに基づき報告が行なわれた。とくに今回はとばくゲーム機が社会問題化する環境のもとでAMショーが開かれただけに〝Gマシン〟関係の出展を抑制するとともに、主催側として記者会見やポスター配布など積極的な対応を示したことが強調されている。またショー期間中に緊急のショー委員会がその都度開かれ、それぞれ十分な審議と手続きがとられた結果、二社に対し同ショー後除名することを含めた「警告書」が交付された。

こうしたことから、いわゆる〝Gマシン〟業者を除名するなりの対策やすでに破産している会員をどう処理していくかなどを検討するため、「定款改正研究特別委員会」（正副会長、健全娯楽推進委員、専務で構成）の設置が決まった。大筋としては現在の定款を来春の総会で改正することにより、いわゆる会員資格問題に結着をつけ、〝Gマシン〟関係業者を同協会から一掃することを目的にしている。

すでに「警告書」の交付されている二社については、現在の定款によって除名処分にするしかないことが同理事会で決まった。今後の手続きとしては一月に開かれる理事会において弁明の機会は与えられるが、いずれにせよ東京パブコ㈱、㈱コインジャーナルの二社は除名されることが満場一致で決定された。なおその他の会員異動では、届出により富創商事㈱の退会が認められている。

上の写真はJAMMA第11回理事会のようす

58年秋の〝AMショー〟の予定 9月末、東京流通センターに

来秋のAMショーについては、結局JAMMA単独で九月末に、東京・平和島の流通センター第一、第二両会場で開かれる見通しとなった。JAA解散後のAMショーについては二年間は二協会共催となっていたが、その協約もなくなった現在の段階では単独で主催するのがスジとの意見が圧倒し、日程と会場を早急に決める必要からも以上のように決まった。なお他の二協会からの協賛などについては今後考慮するとしている。

同理事会では以上のほか、対新聞協会への申し入れ（別に掲載）、ディストリビューター部会、法的保護に関する全体会議、Gマシン対策特別合同委員会などの活動が報告されている。この中でコピー問題については議論が集中し、今後さらに強力な方策が考慮される見込みとなっている。

ジュークボックスによるベストヒット 10（セガ社調べ）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	すみれ September Love	エピック	一風堂
2	待つわ	フィリップス	あみん
3	少女A	リプリーズ	中森明菜
4	ホレたぜ！乾杯	RCA	近藤真彦
5	夏をあきらめて	キャニオン	研ナオコ
6	横恋慕	アードバーク	中島みゆき
7	YaYa（あの時代を忘れない）	インビテーション	サザンオールスターズ
8	6番目のユ・ウ・ウ・ツ	JULIE	沢田研二
9	ダンスはうまく踊れない	キャニオン	高樹澪
10	誘惑スレスレ	NAV	田原俊彦

全日本地区：10月23日～11月12日の3週間

関西支部予算を承認

JAPEA第11回理事会、来春の講習会も検討

全日本遊園施設協会（本部東京、山田三郎会長、JAPEA）では十月十四日、東京の青学会館にて第十一回理事会を開き、関西支部予算案や来年の講習会開催などを討議した。

まず同協会の今年度上期（四月から九月まで）の予算執行状況が報告されたあと、関西支部の予算について検討された。これは関西支部から提出された予算総額が、総会で承認済みの支部予算額をオーバーしているため再検討されたもので、その結果、支部交付金はあくまで総会で決定した額（五百万円）とし、支部予算の事業費は本部活動費から支出し、なお不足する分については協会予算の予備費から支出することになった。

同協会主催による遊戯施設の講習会については、前年に続いて今年も関東と関西の二ヵ所で開催することになったが、その際講習科目に小型関係の運営管理に関する科目を加えることで了承された。その開催方法、会場、講習内容などについては、技術委員会に一任した。

また前回理事会で決めた定検報告書提出に関する料金について、関西支部では決定どおりの料金で西日本遊園地協会と合意がなされたとの報告があった。それによると同協会員以外の西日本遊園地協会員が定検報告書を同協会を経由して提出する場合は、一件につき五千円（定検手数料と指導料を含む）となる。

このほか第二十回AMショーの結果報告や、五十七年度昇降機検査資格者講習（㈶日本昇降機安全センター主催）に派遣し協力するメンバーなどを決めた。また末佐関西支部長を専務理事にする案については、正副会長で再度検討することになった。

なお同協会の全会員を対象とした懇親会を十二月十三日、愛知県の三州園ホテルにて開くことになり、また懇親会の直前に同場所で第十二回理事会が開催される予定になっている。

PTA協と懇談

NAO、ゲーム機と少年補導で

PTA側からは厳しい意見も

日本アミューズメント・オペレーター協会（本部東京、内田博会長、NAO）では十月八日、日本PTA全国協議会（本部東京、岩橋延直会長）の環境対策委員会（橋田村俊委員長）と懇談会を開き、約一時間にわたってゲーム場と少年補導の問題などについて意見を交換した。

これは東京・平河町の日本都市センターでPTA全国協議会の理事会が開かれた際に、その分科会活動である環境対策委員会の中でゲーム場オペレーターとして意見を交わすことになったもの。NAOからは内田会長、真鍋副会長、宮原常務が出席し、日本娯楽機械オペレーター㈱（JOU）からも若田部専務が出席した。

NAO側からは同協会の組織、会員が指針とする営業姿勢、そしていわゆるGマシン問題などの現状について説明が行なわれ、これに対しPTA・環境対策委員会側から質問する形で懇談が進められた。この中でPTA側からは、ゲーム機業界についての認識が得られたことの意義を前提に、業者側も少年補導に協力するよう求めるとともに、次の点でNAO側に注文をつけている。

①基本的に現在PTA側はTVゲーム全面禁止の方向を出しているが、それは青少年にとって好ましくない営業をしている業者が少なくないからであり、NAO非会員を含め業者側の自省が強く求められる。②とくにNAO自主規制は、小中学生はゲーム場に入場させないとか、午後十一時以後の立入禁止をさらに早めるとか、もう少し厳しくしてはどうか。

これらの注文については、いずれNAO側でも検討されるもようである。

NAO側は、青少年育成国民会議とも懇談会を実現させており、今回のPTA全国協議会との懇談開始により、いわゆるPTA対策を一歩進めたと大きく評価している。今後はさらに実質的な相互理解で、青少年の健全な環境づくりが進められるよう望まれている。

エキスポランド再開10周年記念で祝宴

政財界関係者も

多数出席し、国家的、文化的意義を強調

エキスポランド10周年パーティーで、上の写真は山田社長、下は会場

日本万国博覧会（万博）記念公園にあるエキスポランド（大阪府吹田市、㈱エキスポランド経営）では、今年同ランドが再開十周年を迎えたことを記念するとともに、その感謝をこめて「十周年記念感謝パーティー」を十一月二日、大阪の新阪急ホテルにて開いた。同パーティーには招待された関係業者ならびに政界、財界ほか関係各界の代表ら八百人近くが集まり、盛大なものとなった。

エキスポランドは四十五年開催の万博期間中、その遊園地部分として人気を集め、万博閉幕後は装いも新たに四十七年三月十五日に再開。その運営については、万博記念協会の委託を受けて四十六年十月に設立された㈱エキスポランド（山田三郎社長）が全面的に担当し、今日に至っている。

冒頭挨拶に立った山田社長は同社設立に至る経緯について触れたあと、「再開以来この業務は、万博成功を末永く記念する、また一家だんらんの場として青少年を育てていくという国家的、文化的事業の一端を担っていると自覚し、ただひたすらがんばってきた。そして関係各位のご協力により無事に十周年を迎えられたことについては、感謝の気持ちでいっぱいであり社長としてこれほど栄誉なことはない。これを節目にさらに精進を重ね、万博記念公園繁栄の一助となれば幸い」と述べた。

このあと祝電披露があり、続いて十年前の同ランド開園式の際に挨拶した初代万博記念協会会長・石坂泰三氏の録音テープが、パーティー会場に流され、同氏がしのばれた。そして鏡開き、乾杯のあとパーティーは終始なごやかに進められた。

なおエキスポランドは営業再開後今日まで約二千百万人、万博会期中を含めると約五千万人の入場者を数えている。

出品機を品評

AMショー機にJAMMA・DB部会

上の写真はディストリビューター部会第18回会合のようす

JAMMAのディストリビューター部会（森健次郎部会長・㈱エスコ貿易）では十月二日に第十七回会合、十一月二日に第十八回会合を開き、アイレム/NAOによるTVゲームのコピー品に対する直接許諾方式などについて引続き検討した。

第20回AMショーの三日目に開かれた第十七回会合では、とくにショーで発表されたもの（いわゆる〝パートⅡ的な〟ものを除く）に的を絞って品評が行なわれ、次のとおりの評価となった。

一位＝「ポール・ポジション」（ナムコ）、二位＝「ズーム909」（セガ社）、三位＝「タイムトンネル」（タイトー）、「フィッシング」（データイースト）、「ブループリント」（ジャパンレジャー）、六位＝「ドンキーコング・ジュニア」（任天堂）、七位＝「プーヤン」（コナミ）、「ミスター・ドゥ」（ユニバーサル）、九位＝「ポンポコ」（シグマ）、十位＝「ルージュアン」（サンリツ）、「花ピューター」（日本物産）。

アイレム/NAOの直接許諾方式については、この第十七回会合に当事者のひとりとしてアイレム㈱の辻本社長が出席し説明を行なったが、同方式が実質的にコピーヤーを助長することになるのではないかという疑問を持つディストリビューター部会と、コピー排除のためのテストケースでありコピーヤー助長を目的としていないとする辻本社長の主張とは、事実上かみ合わないまま時間切れとなった。辻本社長は、「方法が間違っているというなら代案を示してほしい」と反論している。ディストリビューター部会としては、この問題についての検討を次回へ繰り越した。

第十八回会合でアイレム/NAOの直接許諾方式については、NAO自体がこの方式を今後さらに進める方向にあるかどうか疑問であり、少なくともそれが判明するNAO理事会（十二月七日）の結果をまって、その後同部会としての意見をまとめることになった。

この日の会合では今後の同部会改善のため、次のような意見が出されている。①単に大口販売業者でなくディストリビューターとしての地位確立を図るべきである。②同部会員をメーカーは尊重すべきだし、メーカーが相手にする非会員の大口販売業者は部会員になるよう薦めるべきである。③以上とともに同部会員の資格といったものも今後検討すべきである。

竹中副社長就任

コナミ工業、管理体制強化で

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）では、このほど、同社取締役副社長に竹中章氏が十一月付で就任したことを発表した。

これは同社内の組織および管理体制をさらに拡充させるため、その面での経験豊かな人材を迎え入れ役員体制を充実させたもの。これで同社の取締役は上月社長、竹中副社長、仲真良信専務、石原祥吉氏の四人となった。

竹中副社長は第一勧業銀行梅田支店の支店長を経て同行本部調査役に在職していたもので、四十九歳。今後同社副社長として社内全般の管理面を担当するとのこと。

空前の盛況となった第21回エレクトロニクスショー

日物が家庭用TVゲーム

関東電子と提携し、12月発売へ

電子部品から家電製品までを総合展示する「第二十一回エレクトロニクスショー」（社）日本電子機械工業会主催）が、十月二十七日から六日間、東京・晴海の国際貿易センターにて開かれ、世界の最高水準をいくわが国のエレクトロニクス技術や新製品が紹介された。

同ショーは昭和三十七年に東京で第一回を開催以来、大阪と交互に毎年開かれているもので、規模も年ごとに大きくなり今回は出展社五百五十一社、期間中入場者三十八万九千人（うち海外五千三百人）と出展社数、入場者数ともに過去最高を記録し空前の盛況となった。

展示会場では電子部品が展示の半分以上を占めたが、同ショーの主体はやはり映像システムの展開を披露した一般消費者向け分野で、会場は大変な熱気に包まれた。とくにビデオディスク、高品位テレビ、文字多重放送の展示が人気を呼んだ。ビデオディスクは、今回パソコンとの連動により多面的な楽しみ方を披露。

このほかCATV、衛星放送に対応した新製品、光通信、超LSIなどの新技術も注目を集めたが、今回のショーは電子部品や電子応用機器を含め、小型、軽量、薄型化の傾向が一段と顕著になりその技術の高さを示した。

また日本物産㈱（本社大阪、鳥井末治社長）製造の家庭用カートリッジ式TVゲーム機「マイビジョン」が出品された。これは同社と関東電子機器販売㈱（本社東京、三沢憲夫社長）との提携によるもので、同社が開発、製造し関東電子機器販売㈱から家電ルートを通して十二月中旬に発売となるが、販売ルートは玩具小売店を通すことも現在検討中とのこと。ゲームソフトは「麻雀」「花札」「五目並べ」などがあり、それぞれ日本物産製TVゲーム機「対局マージャン」「花ピューター」「五目並べ」と同一のゲーム内容、映像も全く同じで鮮明画像などの点を特徴としており、来場者の関心を呼んだ。同タイプのTVゲーム機はこのほかフィリップス社「オデュッセーII」が出品されている。またパソコンも多数展示され、その応用例として各種のゲームのデモンストレーションがなされた。

エレクトロニクスショーにて、下の写真は日物の家庭用TVゲームを出品した関東電子の小間のようす

論潮

G機の取扱い

今年は、ギャンブルマシン問題で明け暮れた年であった。もっとも、AM業界には他にも多くの問題を抱えていることも事実だし、ギャンブルマシンとAM機とは本質的に異なるから業界がちがうという主張もありうる。そして、ギャンブルマシン問題はどちらかと言えば業界外のことがらであり、それをどう外側から解釈するかという見方も成り立つ。しかしそういう見地こそ、この問題に対する甘い認識であり、場合によってはギャンブルを許容する考えであると言えよう。

少なくとも日本のAM業界には、正当であれ不当であれギャンブルマシンを使用するメダルゲームが、繁華街から果ては遊園地のゲーム場まで全国にゆきわたっている。またこれもその是否を別にすれば、子ども用のギャンブルマシンがショッピングセンターのゲーム場や店頭ロケを中心に全国で使用されている。こうした点からすれば、AM業界は決してギャンブルマシンに無関係であると言えるわけがないのだ。

もちろんここでいうギャンブルマシンとは、勝負ごとを内容としたゲーム機で、偶然性を基本になんらかの得喪を争うものである。私たちの考えでは当然ながら風営遊技機もギャンブルマシンのカテゴリーに含まれている。ただギャンブルマシンはそれぞれの内容によって、風営遊技の対象となるものとならないものがあるだけである。風営遊技の対象にならないものに、偶然性などが高すぎる一般的なギャンブルマシンと、風営遊技に至らないプライズマシンの二種類がある。

こうした分類に沿って①一般的ギャンブルマシンは警察庁の指導による「メダルゲーム場運営基準」（昭和48年）によってのみ、②プライズマシンは警察庁通達（昭和50年）の範囲内でのみ運営が認められており、それ以外は許されていないことを知るべきである。

日本のAM業界は、こうした範囲を越えようとする傾向が強いが、それは間違っていると言える。

大レ協、的場氏辞任で理事長に

峯氏帰り咲き

健全娯楽のため体質改善へ

大阪レジャー機器協（事務局大阪市天王寺区）は十一月八日、大阪・東区の大阪共済会館にて十一月例会を開き、的場理事長（㈱ベンドジャパン）の辞任を受け新理事長に前理事長の峯久氏（峯興業㈲）を選出したほか、改めて組合の運営面などについて討議を行なった。

的場理事長は九月例会で理事長に就任したばかりだが、十月八日、諸般の事情により突如辞意を表明した。そのため同組合では再三にわたり理事会を開き、善後策を検討。同理事会では組合の解散という意見も出るほど窮地に立たされたものになったが、当面は峯氏に理事長を引受けてもらうことで同氏の内諾を得て、その賛否を問うため同月例会が開かれたもの。

席上峯氏は内諾の理由について同組合を息子に例え「生んだ子どもが大病を患ったからといって捨てるわけにはいかないし、その大病を治すのが親の義務だと思うから、（理事長を）引受けざるを得ない」と述べ「これは次の理事長が決まるまでの間で、あくまで一時的」であることを強調した。そして満場一致の賛成で同氏が理事長に承認された。なお副理事長、理事などの役員については、十二月初旬までに決定されるもよう。

法人に改組

㈱アキュー（旧・アキュー）＝名古屋市千種区豊年町一の十、☎（〇五二）七二三ー二〇五五、桂川久太社長。

事務所移転

㈱岐阜遊園＝岐阜県各務原市蘇原栄町一の三、☎（〇五八三）八三ー三〇三五、石川昭雄社長。

松田アミューズメントサービス㈱＝岡山市内山下一の三の十五、MASS第三ビル、☎（〇八六二）三二ー四一三三、松田次雄社長。

AMOA・EXPO'82 AMOA・EXPO'82 AMOA・EXPO'82

AMOA・EXPO'82 AMOA・EXPO'82 AMOA・EXPO'82

業界内外の期待に応え 50種以上の新ゲーム発表

世界中のTV機メーカーが開発に全力投入

米AM業界の昨年からの一年間はTVゲーム機産業が確固としたビジネス分野としての地位を業界外にも示し始めた一年間であった。TVゲームは十年前の「ポン」から「ブレイクアウト」を経て、「スペース・インベーダー」で世界的市場を生み、「パックマン」で他の娯楽産業にまで影響を及ぼすところとなった。

この一年間米国の業務用TVゲームは、「ドンキーコング」、「ミズ・パックマン」、「ザクソン」、「ジャングルキング」、「ディグダグ」などで確実にプレイヤーをこれまで以上に増やしてきた。さらにこれらは家庭用TVゲーム、EL玩具をはじめレコード、テレビ番組にまで採用されるに至り、パジャマ、時計、雑貨へと商品化は急速に進んだ。とくに家庭用TVゲームは、カートリッジ方式が全般的になっている現在、高品質のゲームソフトを数多く揃えることがポイントになっていることから、これまでヒットゲームを供給してきた業務用TVゲームに寄せる期待は、これまで以上に大きいとされている。つまり業務用TVゲーム機の今後の開発には、他の娯楽産業への責任を含め、大きな社会的使命すら負わされるところまできているのである。

創立十周年を迎えたアタリ社は、今回「ネキスト・ディケード（これからの十年）」のテーマのもとに、これまでの十年間を基礎にこれからの十年間に対する積極姿勢を示した。過去十年間の急激な変化を考えれば、今後の十年間は想像だにできないほど未知の要素に覆われているにもかかわらずである。同社は新製品を発表しただけでなく、技術相談、販促コーナー、オペレーション調査、PR（パブリック・リレーション）などのコーナーを設け、総合的な対応姿勢を示した。この種の対応はバリー／ミッドウェー社など他の主なTVゲーム機メーカーでも見受けられ、今回のAMOAショーの特徴ともなった。

そしてあらゆる期待に応えるかのように、東京のAMショー以上に多彩に数多くの新しいTVゲームが各社から発表された。その詳細は次号で述べるとして、大きな傾向は①コミカルキャラクターもの任天堂「ポパイ」ゴットリーブ社「Qバート」が高い評価を受け、この方面への期待が高まったこと、②セガ社のレーザーディスク採用「アストロンベルト」は試作品ながら新技術の積極的採用で期待されたこと、そしてなによりも③五十種を越す新ゲームが日米の主要メーカーからだけでなく、台湾企業など後発メーカーからも出され発表されたという多彩さである。

これまで米国市場では日本と米国のメーカーにより開発されたTVゲームが比較的安定して供給され、それによって拡大もしてきた。しかしすでに台数において飽和状態に達しつつあり、今後はキメ細かいマーケティングと、コンバーション問題への対応が求められている。コピー排除、著作権尊重を強力に進めてこれた米国市場だからこそ、これまでの安定拡充も可能だったが、はたして今後はどうか——という声はけっこうある。しかしこれまでの実績からもわかるように米国の業界はそれらをも解決し発展し続けるだろうと思われる。まだまだ米国業界からは学ぶ点は多いと言える。

AMOAショー・セガ社の小間にて（左から右へ）ローゼン会長、セガ・エレクトロニクス社・フォグルマン副会長、日本のセガ社・シュレンゼル副社長、セガ・エレクトロニクス社ブラウ社長、日本のセガ社・中山副社長

バリー／ミッドウェー社パーティーにて（左から右へ）AM通信社・赤木社主、ヨコハマコイン・稲村社長、コアランドテクノロジー・松田社長、セガ社・中山副社長、ジャパンレジャー・浅利部長、金沢社長

アタリ社パーティーにて（左から右へ）業務用部門・ファランド社長、アタリファーイースト社ハイト社長、ワーナー・コミュニケーションズ（WCI）社ジェラード社長、アタリ社カサール会長

AMOAショー・エキシディ社の小間にてショー用ユニフォームを着たジンター部長（左）とピート・カウフマン社長

WICO社レセプションにて、旭精工の安部社長を中にウィコ社のウィクザー会長（左）とゴランソン社長（右）

AMOAショーのタイトーアメリカ社の小間にてタイトーの桐谷課長（左）と、輸出課の三枝課長（右）

AMOAショー・ユニバーサルの小間にて（左から右へ）ユニバーサルUSA社の杉田マネージャー、ユニバーサル・中山部長、岡田社長

バリー／ミッドウェー社パーティーにて（左から右へ）ミッドウェー社ジャロッキー副社長、ナムコ・中村社長、ナムコアメリカ・中島社長、ミッドウェー社マロフスキー社長

謹告

平素は格別のお引立を賜り、厚くお礼申上げます。

此の度、弊社が開発しましたビデオゲーム機MR・DO！は、弊社のオリジナル商品であり、国内販売に関しましては㈱タイトーと独占販売契約を締結しております。

従ってこの機械を弊社に無断で模倣または、これに類似する商品として、製造・改造・販売・輸出する等の行為をすること及び、これらの機械を使用して営業することは著作権法・工業所有権法・不正競争防止法等に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することになります。

つきましては、これらの行為のないよう充分にご注意を賜り、業界の秩序の維持、健全な発展のために皆様のご協力をお願い申上げます。

昭和五十七年十一月

株式会社 ユニバーサル
ユニバーサル販売株式会社
代表取締役 岡田和生
東京都中央区日本橋堀留町一―七―七

合衆国関税法による著作権および商標を侵害するビデオゲーム「パックマン」「ラリーX」模造品の輸入排除

コイン操作視聴覚ゲームに関する件

(合衆国国際取引委員会決定 1982年7月1日)

ビデオゲーム裁判事例の研究…4

早稲田大学教授 土井輝生

事実

一九八一年四月十七日、ミッドウェー社(Midway Manufacturing Co.)は、合衆国国際取引委員会に、関税法第三三七条にもとづき、ビデオゲームPac-Man およびRally-Xにおけるミッドウェーの著作権および商標を侵害するコイン操作視聴覚ゲームおよびそのコンポーネントの輸入排除命令を申し立てた。

委員会決定および命令

行政裁判官の勧告決定を含む調査の記録を審査して、委員会は、一九八二年六月二十二日、次のことを決定した。

1 申立人のPac-Man 著作権および商標を侵害し、合衆国において能率的かつ経済的に事業を行う産業を実質的に害する効果または傾向をもたらす一定のコイン操作視聴覚ゲームの輸入および販売には一九三〇年関税法第三三七条の違反がある。

2 このような第三三七条違反に対する効果的な救済は、申立人のPac-Man 著作権および商標を侵害するコイン操作視聴覚ゲームおよび構成部品の輸入を防止する一九三〇年関税法第三三七条(d)にもとづく一般的排除命令である。

3 一九三〇年関税法第三三七条(d)にかかげる公益の要素は、この調査における排除命令を妨げるものではない。

4 一九三〇年関税法第三三七条(g)(3)に定めるように、本件が大統領に係属しているあいだの適切な保証金は、次の金額である。――(1)侵害ゲームの価格の五四パーセント・(2)侵害コンポーネントの価格の三〇〇パーセント。

よって、次のように命令する。

1 申立人のPac-Man 著作権および商標を侵害するコイン操作視聴覚著作物およびそのコンポーネントは、合衆国への入国を排除される。ただし、このような輸入が著作権および商標の所有者によってライセンスされている時はこのかぎりでない。

2 合衆国への入国を排除される物品は、次の金額の保証があるときは入国を認められる。――(1)侵害ゲームの価格の五四パーセント、(2)侵害コンポーネントの価格の三〇〇パーセント(関税法第三三七条(g)(3)に従い大統領がこの命令を受理した日から大統領がこの処分を承認または否認することを委員会に通知する時まで、しかし、いかなる場合でも受理の日から六十日以前とする)。

3 この処分および命令はフェデラル・レジスターに公告する。

4 この処分および命令ならびにこれに関する委員会の意見の写しは、この調査の記録の各当事者ならびに保健省、司法省、連邦取引委員会および財務長官に送付する。

5 委員会は、委員会手続規則二一一・五七条に定める手続に従いこの命令を修正することができる。

委員会意見

A 手続的背景

一九八一年四月十七日、ミッドウェー社は当委員会に輸入排除命令を申し立てた。申立書において、申立人は、Rally-X およびPac-Man視聴覚著作物における申立人の著作権侵害およびRally-X およびPac-Man の語における申立人のコモン・ロー商標権の侵害を含めて、一定の不公正な競争方法および不正行為がなされた。そしてその効果または傾向は合衆国において能率的かつ経済的に経営される産業を破壊し、またはこれに実質的な損害を与える、と主張した。委員会は、これらの主張にもとづき、調査を開始し、一九八一年七月一日付のフェデラル・レジスターにそれを公告した。公告には、ミッドウェーが申立人と記載されているだけでなく、被申立人として三十五の会社がかかげられた。

一九八一年七月二十四日、申立人は、さらに三十三社を被申立人として追加するよう申立書および調査の公告を改正することを申し立てた。一九八一年九月二十一日、委員会は、三十三社のうち二十社についてこの申し立てを認めた。委員会は、とくにこれらの追加された被申立人二十社は一時的救済の審理において出頭する義務を負わないこと、従って委員会が出す一時的救済に服さないことを付記した。

行政法審判官は、一時的救済の審理を行った。これには、申立人ミッドウェー、被申立人アーティック・インターナショナル社および委員会の調査官だけが参加した。審理のあと、行政法審判官は、委員会に対し、Pac-Man 著作権および商標について第三三七条違反があると考えられる理由がある、しかしRally-X 著作権および商標についてはないと決定することを勧告した。

違反、救済、公益および保証金の問題について審理したのち、委員会は、一九八二年一月四日Pac-Man ゲームにおける申立人の著作権および商標侵害において第三三七条違反の疑いがあると決定した。委員会は、また、Rally-X ゲームについては第三三七条違反の疑いはないと決定した。

合衆国税関の一時的排除命令を出すことはできないという主張にもとづき、委員会は十八社の被申立人に対して差止命令を出した。これらの命令は、被申立人らが調査の期間中申立人の許諾なくしてPac-Man ゲームの機械の「コピーを輸入し、頒布し、販売し、または取引する」ことを禁止するものであった。これらの命令は、被申立人らが製造した侵害ゲームの価格の五四パーセントの金額の保証金を提供することを条件としてこれを合衆国内に入れることを認めた。

行政法審判官は、永久的救済の審理を行った。これには申立人と調査官とだけが参加した。審理ののち、行政法審判官は、委員会がPac-Man ゲームについては第三三七条の違反があり、Rally-X ゲームについてはないと認定すべきであるという勧告決定を出した。委員会の規則第二一〇・五二条に従い、調査の記録と勧告決定は委員会の判断にゆだねるために証明された。

一九八二年五月二十四日、委員会は審理を行った。ここでは、申立人と調査官が違反、救済、公益および保証金の問題について準備書面を提出した。

B 管轄権

一時的救済の審理ののち、行政法審判官は、デイヴィッド・カメン、マイク・マンヴェス社およびペン・リーガル・ヴェンディング社についてはその取引が国内の被申立人とのあいだにかぎられているから委員会は管轄権を有しないと認定した。

永久的救済に関する勧告決定において、行政法審判官は、上記の被申立人に対しては委員会は管轄権を有しないと認定することを勧告した。しかし、委員会は、これら被申立人三社は、輸入者から輸入商品を最初に買ったのであるから委員会の管轄権に服すると決定する。しかし、本件のように委員会が一般的は排除命令を出す場合には、このように対人管轄権を認定する必要はない。

C 違反

① 著作権侵害

本件で問題となっている著作権の目的物は、Rally-X とPac-Man ゲームに含まれている「視聴覚著作物」(audio visual work)である。この視聴覚著作物は、ゲームの種々のモードにおいてスクリーンに現れるメイズ、キャラクターその他の図形およびそれに付随する音響効果よりなる視聴覚著作物である。申立人は、(この視聴覚著作物が格納された)回路板またはゲームのプレーの特定のパターンについて著作権保護を求めるものではない。

著作権の侵害を立証するには、申立人は、著作権を所有していることと、被申立人がこの著作権に含まれる「視聴覚著作物」をコピーしたこと、を証明しなければならない。

a 所有権

所有権の問題は、次の要素にかかっている。

1 著作者のオリジナリティ
2 目的物の著作権適格性
3 著作権の請求を可能にする著作者の市民権
4 法定の方式要件の履行
5 申立人が著作者でない場合には、著作者と申立人とのあいだに権利の移転またはその他の関係があって申立人が有効な著作権請求権者であること。

まず初めに、申立人は著作権局が発行した登録証を所持していることに注意しなければならない。これらの証明書は、申立人の著作権が有効であることのいちおうの証拠(Prima facie evidence)である(著作権法第四一〇条(c))。従って、被申立人は、この有効性の推定をくつがえす立証責任を負っている。

(1) オリジナリティ

どちらのゲームの視聴覚著作物も、日本の会社ナムコ社が創作し、ナムコから申立人に譲渡されたものである。

(2) 著作権適格な目的物

被申立人アーティックは、これらのゲームに含まれる視聴覚著作物は、著作権法第一〇二条(a)が要求するように「現在知られまたは将来開発される有形の表現媒体に固定」されていないから著作権適格な目的物ではない、と主張する。著作権法第一〇一条は、「固定」(fixation)を次のように定義する。

「著作物は、著作権者による、またはその許諾にもとづく複製物(copy)またはフォノレコードへの具現が、一時的な持続期間以上の期間にわたっ

土井輝生氏の略歴　大正15年9月5日生れ。昭和29年早稲田大学大学院法学研究科修士課程修了、その後32年まで米国へ留学ミシシッピー大学、ハーバード大学で法学を勉学、33年早稲田大学に勤務、現在は法学部教授(国際私法、工業所有権法)。文化庁の著作権審議会委員、著作権法学会会長などを兼任している。

て、それを知覚し、複製し、またはその他の方法で伝達することができるほど十分に永久的であり、かつ安定している時、有形の表現媒体に『固定された』ものとする」。立法の沿革を見ると、この「固定」は

「スクリーンに瞬間的に投写されるようなテレビジョン、もしくはその他のカソード・レイ・チューブに電子的にうつされるような、またはコンピューターの『記憶』に瞬間的にとどめられるような即座に消える、またはごく短時間の再生」

を含まないことがあきらかである。

被申立人アーティックは、機械とプレーヤーの相互作用があるため問題のゲームは著作権保護を受けることができない、と主張する。アーティックは、ゲームのどのプレーにおいてもあらかじめ決定された影像と音のシーケンスはない、という。視聴覚的詳細は全面的にプレーヤーの「著作」にかかっている。従って、ゲームは固定されていず、プレーごとに変化するのである。

しかし、ゲームのシーケンスにバラエティがあるということは、固定の要件とは関係がない。「保護されるのはゲームでもなく、アトラクト・モードでもなく、コイン投下モードでもなく、その他の特定の影像と音のシーケンスでもない」。RD（行政法審判官の勧告決定）at 66. 保護されるのは、そのなかで使用される「視聴覚著作物」である。ゲームの影像（通路、果物、ゴースト等）および特色のある音は、ゲームの回路板に格納されていて、それから再生されるようになっているから、固定されているのである。

まったく同じ影像と音のシーケンスは固定の問題とは関係がないという結論は、著作権法の「実演」(perform) の語の定義によってうらづけられる。

「著作権を『実演』することは、それを直接にまたはなんらかの装置もしくは方法を用いて、朗読し、表現し、演奏し、舞いまたは演ずること、……視聴覚著作物の場合には、その影像を連続して見せまたはそれに付随する音を聴かせることをいう」。（著作権法第一〇一条）（傍線は追加）

さらに、電子ゲームに含まれる視聴覚著作物に固定の要件を適用した裁判所は、一つのプレーから他のプレーへと音と影像のシーケンスが変化することはその視聴覚著作物を「瞬間的な」(transient) ものとするものではない、と認定した（ミッドウェー・マニュファクチュアリング社対アーティック・インターナショナル社事件 N.D.Ill., March 10, 1982）において、地方裁判所は、Pac-Man ゲームの視聴覚著作物は著作権法の固定の要件を満たすものであると決定した）。最近の判例、スターン・イレクトロニックス社対カウフマン事件 (669 F2d 852, 856 (2d Cir.,1982)) は、"Scramble" と呼ぶ視聴覚ゲームに関するものである。このゲームでは、プレーヤーが山や敵の宇宙飛行機を含む一連の障害を克服し、レーザーで敵を攻撃するため宇宙船を操縦する。Scramble のどのプレーでも、正確な音と影像のシーケンスは、プレーヤーのアクションによって決定される。その結果、プレーごとに異なるシーケンスが生じる。裁判所は、次のように述べている。

米国ミッドウェー社のPac-Man

「このゲームのすべての影像と音の全シーケンスは、ゲームがプレーされるごとに、プレーヤーが選ぶ宇宙船のルートとスピードおよび爆弾とレーザーを発射するタイミングと正確さによって異なる。しかし、影像の多くの面とその出現のシーケンスは、ゲームのどのプレーにおいても不変である。これには、プレーヤーの宇宙船の外観（形状、色彩およびサイズ）、敵の航空機、地上のミサイル基地および燃料補給施設、宇宙船が飛行する上下の地形ならびにミサイル基地、燃料補給施設および地形が現われるシーケンスが含まれる。プレーヤーが敵の飛行機や施設を破壊する時、および敵のミサイルやレーザーを回避するのに失敗した時に聞える音も不変である。プレーヤーの宇宙船が全コースを通るまえに破壊された時は、これらの影像および音のある部分は見たり聴いたりすることができない。しかし、プレーヤーが宇宙船の航行を長く続けさせ、ゲームの完全なプレーのすべての影像および音を出させる時は、影像は固定されている。ゲームの影像および音の実質的部分のシーケンスが反覆されるから、ゲームは視聴覚著作物として著作権保護を受ける資格がある」。

本件においても同様に、申立人のゲームの記憶装置に格納された特徴のある Pac-Man のキャラクターと音の恒久性質は、著作権法の固定の要件を充足するものである。

(3) 著作者の市民権

申立人ミッドウェーは、イリノイ州で設立された法人であるから、著作権法上は合衆国市民である。

(4) 法定の要件の履行

ⓐ登録 (recordation)

被申立人アーティックは、申立人ミッドウェーが問題の著作権を取得する原因となった移転証書を著作権局に登録しなかったから、申立人は本件の申立てをすることを禁止される、と主張する。被申立人アーティックの主張は、著作権法第二〇五条(d)の次の規定を根拠とするものである。

「移転によって著作権のまたは著作権にもとづく排他的権利の一つを主張する者は、その請求の基礎とする移転証書を著作権局に登録するまでは、その権原にもとづいて侵害の訴えを提起することができない。しかし、登録以前に生じた訴訟原因にもとづいて、登録後訴えを提起することができる。」

被申立人アーティックが登録されていないと主張するのは、次の五つの文書である。最初の二つの文書は、一九八〇年十月十日付で、Rally-X と Pac-Man の著作権のすべての「権利、権原および利益」をナムコからミッドウェーに移転する譲渡証書である。第三の文書は、ミッドウェーからナムコに宛てた一九八〇年十月十一日付の書信である。この書信は、Pac-Man と Rally-X の著作権に対する権利を将来譲渡するには、その時の契約によらなければならない、というものである。第四と第五の文書は、ともに一九八〇年十一月四日付で、Pac-Man および Rally-X ゲームの製造販売に関連する一定の財産権を移転するミッドウェー、ナムコおよびナムコの合衆国子会社間のライセンス契約である。こ

の調査を開始する前に、ミッドウェーは一九八〇年十月十日、著作権局に譲渡記書を登録したが、その他の文書は登録していない。

われわれの一時的救済の意見において、われわれは、行政法審判官にどの「文書」が問題の著作権に対する「権利を実際に移転した」かを決定するよう指示した。さらにフランク委員は、行政法審判官に次のことを考慮するようにいった。

(1) 当事者の意図。

(2) 問題の権利を実際に移転したのはどの文書か。

(3) 十月十日付の譲渡は「略式書式」であったか。

この調査の永久的救済の段階において、ミッドウェーの社長マロフスキー氏とナムコ・アメリカ（ナムコの合衆国子会社）の社長ナカジマ氏は、当事者は十月十日付譲渡証書によってすべての著作権の所有権をミッドウェーに移転することを意図した、と証言した。マロフスキー氏は、一九八〇年十月十一日付の書信は将来の契約によって問題の著作権をナムコに返還することができることを確認しただけにすぎない、と述べた。さらに、一九八〇年十一月四日付のライセンスは、十月十日付譲渡証書によって完了した移転の詳細を書いたものであった。

十月十一日付の書信と十一月四日付のライセンス契約の条件は、十月十日付の譲渡証書の条件と完全に合致するものである。さらに、申立人は、十月十日付の譲渡証書による著作権の完全な移転と合致する行動をとった。これらの行動には、一九八〇年十月ミッドウェーが Pac-Man と Rally-X ゲームのプロトタイプと広告とを購入したことが含まれる。したがって、われわれは、十月十日付譲渡証書によって問題の著作権が実際に移転された、と結論する。

たとえこのような移転が完成されなかったとしても、「略式書式」によってなされたから、その登録は著作権法第二〇五条(b)を充足する。著作権局に略式書式を提出する目的は、所有権の移転を公告するが、一定の営業上の情報の秘密を保持するにある。次を参照。―3 Nimmer on Copyright § 10.07 [A], n. 2(1981)

本件において、十月十日付の譲渡は、その他の文書の作成と大体同時に提出された。この点において、合衆国地方裁判所（イリノイ北部地区）は、十月十日付の譲渡が略式書式であるかの問題について、同じ結論に達した。Midway Mfg. Co. v. Artic International, Inc., No. 80-C-5863, at 26–27 (N.D. Ill. March 10, 1982).

最後に、一九八二年二月十八日、申立人は、著作権局に、十一月四日付ライセンス契約の秘密でない文書を登録した。侵害の訴えの提起のあとになされたこのような登録は、訴えが提起された日まで遡及効を有するから、著作権法第二〇五条(d)の要件を充足する。（判例引用）

ⓑ 著作権表示を欠く発行によってもたらされる著作権の喪失

被申立人アーティックは、申立人は適切な著作権表示を付さなかったから著作権を喪失したと主張する。著作権法第四〇一条の関係部分は、次のように規定する。

「(a)〔一般的要件〕 この法律にもとづいて保護される著作物が著作権所有者の権限によって合衆国内またはその他の場所において発行される時は、この条に定める著作権の表示を、直接にまたは機械もしくは装置の助けを借りてその著作物を視覚によって認めることができるすべての公に頒布された複製物に付さなければならない。

(b)〔表示の方式〕 複製物にかかげる表示は、次の三つの要素から成るものとする。

(1) ©の記号（Cの文字を円で囲んだもの）または "opyright" の語もしくはその略語 "Copr."

(2) 著作物の最初の発行の年。以前に発行された資料をとり入れた編集物または派生著作物の場合には、その編集物または派生著作物の最初の発行の年でたりる。絵画・図画または彫刻の著作物が、付随する文があればそれとともに、あいさつ用カード、郵便はがき、用箋、装身具、人形、玩具またはその他の実用品に複製されている場合には、その年を省略することができる。

(3) 著作物における著作権の所有者の氏名、その氏名を確認することができる略称、または所有者の一般に知られている別名。

(c)〔表示の場所〕 表示は、著作権の請求の合理的な告知を与えるような方法および場所で複製物に付さなければならない。」

第四〇一条に従わなかった結果は、著作権の喪失である（第四〇五条(a)および(b)）。しかし、この原則に対しては、二つの例外がある。著作権者の権限にもとづいて公に発行されたコピーから著作権表示が脱落していても、頒布されたコピーのなかの比較的少数からしか著作権表示が脱落していない時（第四〇五条(a)(1)）、または、著作権表示を付さないで発行したのち五年以内にその著作物に登録がなされ、かつ合衆国内で公に頒布されたすべてのコピーに著作権表示を付す合理的な努力がなされた時は（第四〇五条(a)(2)）、著作権は影響をうけない。

一時的救済の審理中、アーティック・インターナショナルの社長ファング氏と被申立人ジェイ・インダストリーズの社長ストリノ氏は、ナムコが製造した、スクリーンに著作権表示をディスプレーしない Puckman と Rally-X のゲームを日本で見た、と証言した。審理中においてこの証言に対する反論はなかったので、行政法審判官は、「ナムコの初期の Rally-X と Pac-Man ゲームのなかには著作権表示のディスプレーがないものもあったという証拠」があると述べた。

しかし、永久的救済の審理中に、ナムコの役員であるナカジマ氏は、ナムコは必要な表示をディスプレーしたと証言し、この証言をうらづけるためにPCBを提出した。

ナカジマ氏の証言は物的証拠によるうらずけがあるのに対し、被申立人らの社長の証言はそうではないから、行政法審判官は被申立人らの証言よりもナカジマ氏の証言を重視した。さらに、行政法審判官はファング氏とストリノ氏が見た著作権表示のない機械はナムコのものではなく、ナムコの機械の不法コピーであることを認めた。

被申立人アーティックは、著作権表示を付さないでナムコが頒布したのは申立人の権限にもとづいてなされたという主張をうらづける証拠を出していない。たとえ合衆国の著作権者の権限にもとづいてこのような頒布がなされても、著作権表示を欠く発行から五年以内に登録がなされ、表示を欠くことを発見したのち合衆国内で公に頒布されたすべてのコピーに表示を付す合理的な努力がなされたならば、著作権は無効とならない（著作権法第四〇五条(a)(2)）。

ⓒ納入要件

被申立人アーティックは、申立人は著作権法第四〇八条(b)(3)に従っていないと主張した。これは「登録をうけるため著作権局に納入すべき資料は、合衆国外において最初に発行された著作物の場合には、そのように発行された完全な複製物またはフォノレコード1部」と規定する。

Pac-Man と Rally-X ゲームは最初に合衆国外で発行されたが、申立人は視聴覚著作物の完全なコピーではなく、ビデオテープを納入した。著作権局は、視聴覚著作物の登録のためビデオテープを受理する政策をとっている。裁判所は、最近、ビデオテープの寄託は法定要件を充足すると判示した。Stern Electronics, Inc. v. Kaufman, No. 81-74113 (2d Cir Jan. 20, 1982), Midway Mfg. Co. v. Artic Inter-

national, Inc., No. 80—C—58 63 (N. D. Ill. March 10, 1982).

コピーしたことを立証するには、申立人は、被申立人のアクセス(〔訳者注〕申立人の著作物に接したこと)および視聴覚著作物の実質的類似性(substantial similarity)を立証しなければならない。

b コピー

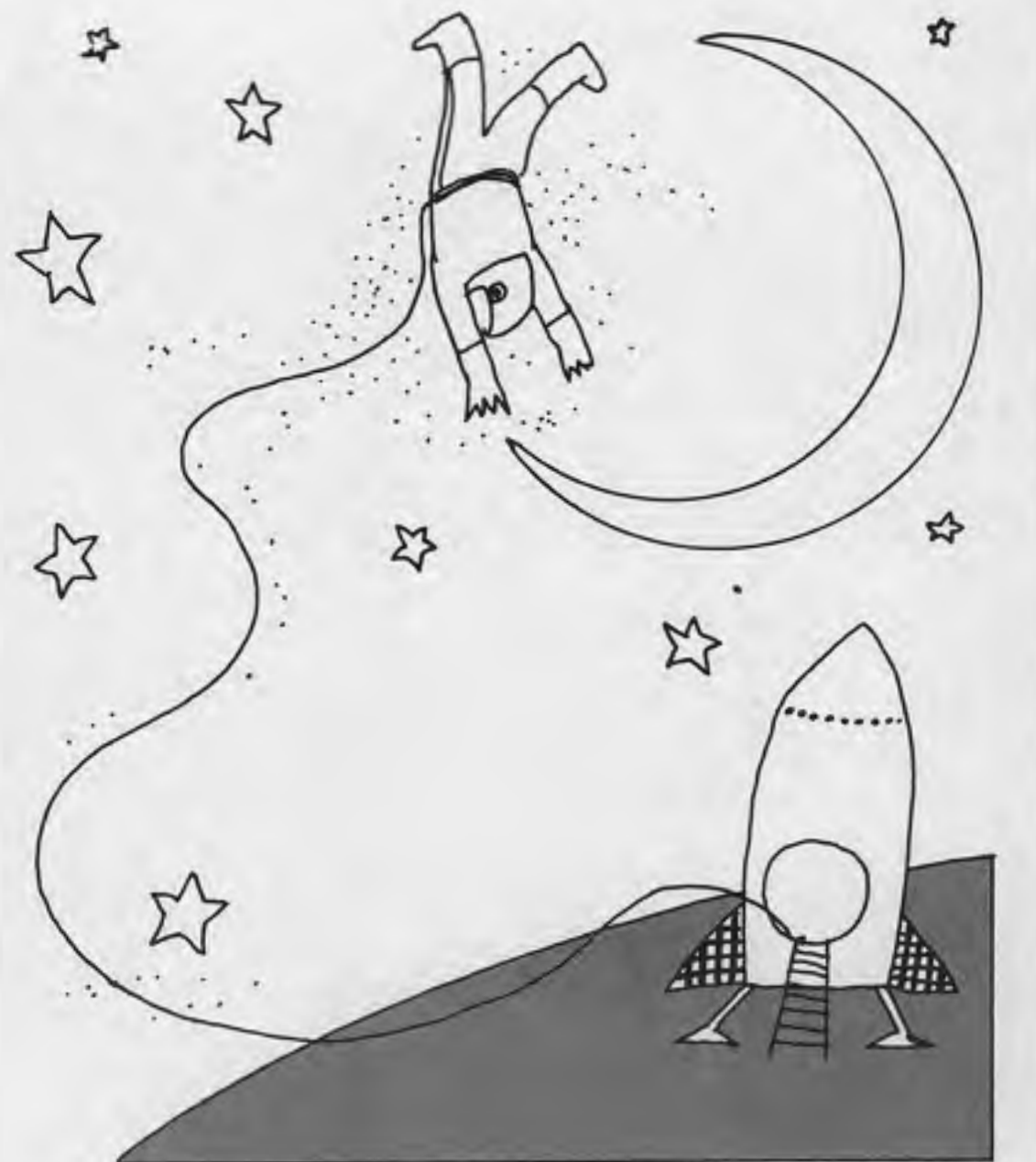
行政法審判官が、Rally-X と Pac-Man のどちらのゲームについても被申立人は十分なアクセスを持っていたと結論したことは正しい。さらに、行政法審判官は国内のRally-X ゲームと輸入されたこれに対応するゲームとは非常によく似ていると認定した。Pac-Man に対応する被申立人のゲームについては、行政法審判官はコピーされたものであるという認定は「不可避」であると述べた。当委員会は、行政法審判官に同意し、被申立人による侵害の認定を支持する。

② 商標侵害

(省略)

③ 国内産業

行政法審判官は、国内産業(domestic industry)の伝統的定義、すなわち係争の知的所有権の実施に従事する申立人の事業の部分という定義、を採用した。しかし、行政法審判官は、この定義をPac-Man および Rally-X の著作権および商標にもとづきゲームを製造・販売する施設についてだけ適用した。当委員会は、国内産業には係争の著作権および商標を使用する一定の付随的製品(シャツ、ボードゲーム等)の製造・販売を行う申立人の施設を含まないという行政法審判官の認定に同意する。

関税法第三三七条によって、当委員会は不正行為が「合衆国において能率的かつ経済的に事業を行う産業を破壊し、または実質的に害する……」と認定しなければならない。行政法審判官が勧告するように、二つの別個の国内産業——一つはPac-Manゲームの製造、頒布および販売に関し、他はRally-X ゲームの製造、頒布および販売に関する——を確認しなければならない。

Pac-Manについては、現在商標および著作権にかかる製品の製造、頒布および販売に従事する産業がある。しかし、Rally-X については、国内産業はない。

④ 能率的かつ経済的な事業

行政法審判官は、本件の調査によって二つの国内産業があると認定した。行政法審判官は、「能率的かつ経済的な事業」(efficient and economic operation)の問題を判断するにあたってこれらを区別しない。行政法審判官は、申立人が、(1)約一二〇〇人の従業者を雇用し、(2)継続的に改善した近代的な設備を使用し、(3)研究に多額の投資をし、かつ、(4)「品質保証計画」を実施している、ことを認める。そして行政法審判官は、国内産業が能率的かつ経済的に行われていると結論する。当委員会は、行政法審判官の結論に同意する。

⑤ 損害

a Pac-Man

当委員会は、主張される不正行為が国内のPac-Man産業を実質的に害する効果または傾向を有すると結論する。

b Rally-X

産業が存在すると認定されても、当委員会は、問題の輸入によってこの産業が実質的に害されていないという行政法審判官の結論に同意する。

D 救済、公益および保証

1、救済

結論として、当委員会は一般的排除命令(general exclusion order)が適切な救済であると決定する。

2、公益

一般的排除命令が公共の保健および福祉におよぼす効果を検討するに、当委員会は、合衆国にはコイン操作視聴覚ゲームの在庫が十分にあり、かつ申立人は問題のゲームの国内需要を満たす能力があるものと認める。申立人の反競争的行動および排除命令による価格上昇については証拠がない。従って、当委員会は、公益の理由によって一般的排除命令を出すことを妨げられないと決定する。

3、保証の提供

申立人と調査官は、排除命令の対象となる物品は、ゲームの価格の五四パーセント、侵害部品の価格の三〇〇パーセントの額の保証金を提供することを条件として入国を認めるべきである、と主張する。当委員会は、これに同意する。

解説

ミッドウェーは、アーティックその他多くの会社が輸入するビデオゲームとそのコンポーネントがPac-Man と Rally-X の著作権およびコモン・ロー上の商標を侵害すると主張して、合衆国の関税法第三三七条にもとづき、国際取引委員会に輸入排除命令を申し立てたのである。委員会は、Pac-Man についてのみ侵害があると認定して一般的輸入排除命令を与えた。関税法第三三七条の規定の関係部分は、次のとおりである。

「第三三七条 輸入通商における不正慣行不正競争方法は不法と宣言される。

(a) 合衆国への物品の輸入における、またはその所有者、輸入者、荷受人、もしくはこれらいずれかの代理人による当該物品の販売における不正競争方法または不正行為で、その効果または傾向が合衆国において能率的かつ経済的に事業を行う産業を破壊し、または実質的に害する、あるいは合衆国における通商および商業を制限しもしくは独占するものは、不法と宣言される。委員会によって、それが存在すると認定されるときは、他の規定のほかに、以下に定めるところに従って処理される」。

委員会は、被申立人らの主張をしりぞけ、視聴覚著作物として、Pac-Man ゲームの著作権を認めた。委員会の意見は、合衆国著作権法のもとにおける著作権表示および登録の要件および効果について詳細に説明する。

時計じかけのハート美人 連載②

遠藤嘉一と日本の娯楽機産業の歩み

葉狩 哲
（題字・遠藤嘉一）

郷里・そして父の存在

岐阜県人としての嘉一

遠藤嘉一は、明治三十二年一月八日、岐阜県揖斐郡養基村字沓井で生まれた。雑貨商を営む嘉十郎の四男としてである。

嘉一の郷里の『岐阜県』を地理的にみると、国土のほぼ中央に位置して、四面海を持たない土地である。しかし、日本アルプスや白山火山脈に囲まれ、それらの山中から流れ下ってくる河が、昔から"飛山濃水"とよばれ有名だ。

木曽、長良、揖斐の三大河川のほかに無数の小さな川が天下の穀倉といわれる濃尾平野を形づくっている。

嘉一は揖斐川の水を産湯として育った。

古い"人国記"や"人物事典"によれば、『美濃』つまり岐阜県人の概念的な性格は、「手堅くて勤勉。その反面、人のよさが大いにあって、これがしばしば他県人にうまうまと利用される原因になる。またその気風も頑固一徹で、悪くいえば一種の偏屈精神さえ感じられる」と、書かれてある。

この概念を嘉一に結びつけることはあまりにもなおざりで短絡的すぎる。しかし、彼の人となりを多少なりとも知る者にとって「やはり遠藤さんは岐阜県人だな」（ロケーション経営者）と思わざるを得ない。

特に「手堅い。勤勉。人のよさ」などのくだりである。これらの性格にまつわるエピソードは後章にゆずるが、嘉一の体内には、まぎれもなく郷里・岐阜県の風土や気候、気質などが血肉と化している。

嘉一はその地で、十二歳（明治四十四年）の六月まで過した。

十二歳で奉公に出る

明治四十四年三月に尋常小学校を卒業した嘉一は、岐阜中学校へ入学したものの、たった三ヵ月で中退してしまった。

「学校へ行っても食えなければ仕方がない。それじゃ勉強より仕事をしたほうがいいと、子供心ながら考えたわけです」

遠藤はこう語るが、同年七月に京都の絹精錬所へ奉公に出たのである。

現代と異なり、当時はどこの家庭でも子供が多かった。そして誰もが貧しく倹しい暮らしをしていた。

菓子、呉服、煙草、薬、切手など、まさに「よろず屋みたいな」（嘉一）雑貨商を営んでいた遠藤家も八人兄弟（そのうち一人は病死で、実質七人兄弟）の大所帯であった。

長男の左一は大阪に出て大工をやり、次男の勝が家業を手伝っていた。十二歳の少年・嘉一が、「自分が働いて、少しでも家計を楽にしたい」と考えても不思議ではない。

嘉一は、父・嘉十郎についてあまり多くは語らない。妹・とめの（奈良県在住）によれば「学校をズル休みすると欅の木に縛りつけるほどに厳格な父親でした」らしい。

しかし嘉一の口から断片的に出る父親像は、およそ厳格という印象からかけ離れている。それはお酒を飲んで御機嫌の父親であり、あるいは店の仕入について行った嘉一に小遣いをくれる優しい親父であった。

この嘉一の父親像と妹とめのの父親像の落差をどう考えればいいのだろう。妹とめのには厳しく、嘉一に甘い父親だったということは血を分けた"親"の情からしてあり得ない。おそらく嘉一とて、学校をズル休みしたら、同じように欅の木に縛りつけた父親だったに違いない。

つまり厳しかったからこそ、甘い思い出や優しい親父像が鮮明に残っているのではないか。

同時に、嘉一の父親像は、父親を思いやる気持から、まるで大地に雪が降り積むかのように永い年月にわたって形成されたものであろう。

そのことは嘉一が学業途中にして京都へ奉公に出たことと無縁ではない。嘉一は奉公に出た動機を「子供心ながら食べることを考えた」と語っているが、そこに本来出るべきはずの父親の言葉が聞かれないのはどうしたことか。たとえば「父親のすすめによって」などというように。

いまと時代が異なるとはいえ、十二歳の少年の一生を左右する問題だ。絶対的権限を持つ家長である父親が何も言わないはずがない。

ひるがえって父親の嘉十郎の立場で考えてみると、嘉一を奉公に出すことによって誰よりも辛く苦しい思いをしていることが手にとるように伝わってくる。それが当時の一般的な生活手段、慣習としてもだ。

功なり名を遂げた嘉一が、その永い人生を回顧する上で、父親の印象を断片的に、しかも一つのイメージでしか語らないのは肉親に寄せる愛情であるとともに、彼の中に占める父親の存在がいかに大きなものであるかを示すものだ。

郷里・岐阜県において現在の嘉一を成らしめた決定的な出来事やエピソードはない。ただ嘉一の言葉の端々に父親の姿がのぞくだけである。

嘉一の仕事の理念

余談ながら四人の子供を持つ嘉一は、どのような父親なのか。

日本娯楽機の副社長である息子の栄は「不思議なことに、子供のころ親父に連れられて一度も遊園地へ行ったことがないのですよ」と語っている。このエピソードは、紺屋の白袴（他人のことで忙しくて自分のことをするひまがないこと）を連想させられて面白い。同時に仕事場としての遊園地にかける嘉一の熱意が伝わってくる。

事実、栄の口からついて出る"商売の極意"ともいうべき仕事に対する姿勢は、すべて嘉一ゆずりのものだ。ランダムに並べて見ると次のようなものである。

「私は他社を荒さない。本当の競争とは、より優れた機械を開発し、効率のよいロケーションの経営をすることである」

「商人は、低姿勢で人に好かれなければいけない」

「乗り物は単純でいい。二、三歳の子供は今も昔も変わらない」

これらは、そのまま日本娯楽機の基本ポリシーといってもいいものだ。

栄は、幼い頃、遊園地にこそ一度たりとも連れて行ってもらえなかったが、父親の嘉一から、遊園施設の運営や商人としていかにあるべきかなどをきちんと学んでいるのである。ここに嘉一が嘉十郎に寄せる思いと同質のものをはっきりと感じとることができる。

では仕事を離れた嘉一は、栄にどのように映っているのだろう。

「オヤジの趣味といえば日曜大工ぐらいかな。暇があれば、何かを修理したり、庭の手入れをしています。」

要するに栄は、父親にもっと人生を楽しんでほしいと願っているのだ。

そういえば筆者が静養先の箱根の別荘に取材に出かけた時も、自ら考案した芝刈り機で庭の手入れをしている際中だった。芝刈り程度ならまだいいが、別荘の屋根に登り雨もりの修理や、危険な崖っぷちの竹やぶを刈ることもあるという。八十三歳の齢いにしてこうである。

ちなみに嘉一の好きな俳優は三木のり平、森繁久弥。テレビ番組はプロレスである。

父親としての遊園地

少し嘉一の父親をめぐる話題に拘泥しすぎたようである。しかし直接的には、アミューズメント業界の発展史に結びつかないかも知れないが、間接的にどこかで融合しているはずである。

たとえば人は遊園地から一体何を連想するだろう。——観覧車、回転木馬、一家団らん、休日、笑顔、歓声……つまり遊園地は肉親の情愛や子供の夢を具現化させる場なのである。

嘉一の父親は、遊園地や遊戯場とはまったく無縁の存在だ。しかしその息子・嘉一に寄せる種々の愛情が、たとえば嘉一が開発した自動式木馬や豆自動車などに結実していると考えたらどうだろう。

そもそも父親とは何だろう。もしかすると、嘉一にとって、それは遊園地そのものだったのではないか。栄にとっても嘉一は遊園地といえるのではないか。

そして、うがった見方をすれば嘉一は、その偶像を壊わしたくないがために栄を遊園地に連れて行かなかった……。

遠藤嘉一は、明治四十四年七月、当年十二歳で永年住み慣れた実家を後にし、京都へ奉公に出た。浴衣一枚、日本手ぬぐい一本を携えて——。

（文中、すべて敬称は略させていただいた。また本文に使用した資料、引用文献はまとめて完結時に表記するものである。

本連載に関するご意見やご感想、当時の資料、証言などがありましたら、アミューズメント通信社編集部まで御連絡ください）

(上)箱根の別荘の最近の遠藤嘉一
(中)遠藤嘉十郎
(下)遠藤栄（昭和52年当時）

父親の存在はどこか遊園地に似ている（写真の乗り物は、昭和29年頃に日本娯楽機株式会社が浅草松屋に設置したスカイクルーザー。直径10メートル、60人乗りで、スリル満点、眺望絶佳の画期的な構造物で人気を博した）

Sega's New Space Game

セガ・ズーム・909

暗黒の異次元空間へ発進!

次々と出現する敵を撃破してマザーシップにアタック!
パースペクティブ効果を採用した初のスペース・ビデオゲーム

A fantastic 3-scene space game

セガ・タック・スキャン

飛行編隊で敵を次々と撃破!
破壊されてもドッキングして再び出撃
3つの戦闘シーンが楽しめる
カラー・XYモニター方式の
スペース・ビデオゲーム

ZAXXON faces the super-challenge!

SUPER ZAXXON セガ・スーパー・ザクソン

あのザクソンが新たな敵惑星に侵入!
ますます面白くなった痛快な
スペース・ビデオゲーム

Panic in Penguin Land!
Squash the Pesky SNO-BEEs with ice blocks

セガ・ペンゴ
Pengo

いたずらスノービーを
アイス・ブロックで
ピュ〜ン ギュッ!
パズル感覚を採り入れた愉快な
ビデオゲーム

SEGA NEW DISPENSER

店舗の省力化に安心してお使い頂ける
セガ・ニュー・ディスペンサー

DP-13

セガ・両替機

一台で両替とメダル貸出しができる
多目的型ディスペンサー
ご好評に応えて更に充実した機能で登場

DP−15

セガ・メダル貸機

業界初!!ダブル・ホッパー式高速メダル貸機誕生
メダル収納2万枚の大型コンテナーを
搭載したDP−21型もあります。

Miracle Hat

セガ・ミラクル・ハット

壮観!!あふれ出るメダル

〈メダルはじき〉と〈メダル落し〉の
スリルと面白さが同時に味わえる、業
界待望の大型メダルゲーム。新登場!!

SEGA® 株式会社 セガ・エンタープライゼス
本　　社 東京都大田区羽田1−2−12 電話 03(742)3171(大代表)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3−80−14 電話011(841)0248(代　表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2−5−3 電話 06(334)5331(代　表)
博多支店 福岡県福岡市中央区白金2−5−15 電話092(522)4715(代　表)

カラ・XYモニター方式の
スペース・ビデオゲーム

最新の半導体技術VOICE ICを採用した

無人お店番システム

仕様
メッセージ内容……「いらっしゃいませ」「ありがとうございました」
音声出力……MAX 2W(音量は可変できます)
検知対象……人間の動き(通常の歩行速度において)
検知器の有効距離……直線距離にて4m
使用場所……本体・検知器共に屋内(水や直射日光が直接当らない場所)
使用可能温度範囲……−10℃−40℃
使用電源……AC 100V 50/60Hz
消費電力……7W
大きさ(横×縦×高さ)…本体240×155×55mm検知器100×44×37mm

ミニアップロボ

お店の雰囲気づくり

TVゲーム

モニターが内蔵です。
既存の基板交換自由、目が光ります。

ニュー ディスペンサー

DP-13

セガ・両替機

一台で両替とメダル貸出しができる業界初の
多目的型ディスペンサー
ご好評に応えて更に充実した機能で登場

DP-21

セガ・メダル貸機

世界初!!ダブル・ホッパー式高速メダル貸機誕生
コンパクトサイズのメダル貸機DP−15型もあります。

エスコ貿易は新しいレジャーシステムを全世界に供給し続けています。

Still the Leader in the World wide Distribution of the Newest in Leisure System

本　　社 〒108 東京都港区三田3-5-16 TELEX J27181
TEL 03(455)6511(大代表)
品川倉庫 〒140 東京都品川区東品川4-13-4 月島倉庫6F
TEL 03(472)6405(代　表)
大阪営業所 〒556 大阪市浪速区元町2-12-24-106
TEL 06(647)4455(代　表)
名古屋営業所 〒464 名古屋市千種区今池4-1-11 岩田ビル
TEL 052(732)2611(代　表)

ヨーロッパAM通信

コピー氾濫する イタリアEnada

ヨーロッパ通信員 メアリー・オープンショー

by Mary Openshaw
44, Quai du Commerce (Box 00)
B-100 Bruxelles/Belgium

ENADA（エナダ）は毎年十月に開かれるイタリアの全国的な自動機械ショーです。今年は（十四日から十七日まででしたが）開催されたこと自体驚くべきことでした。開催予定のわずか十日前に主催者は、いつもエナダが会場に使ってきた立派な建物であるコングレス・パレスが、そこの全職員がストに入るから使えないだろう、と言われたのです。大変な労力が費され、大きなホテルに隣接する別の会場が見つけられました。それから、イタリアの自動機械業界の協会SAPARのチーフ・オーガナイザであり書記であるマネスチ博士は、新しい会場レイアウトを準備せねばなりませんでした。かれは昼も夜も働きました。もちろん、その最終的な結果は、ある人たちからの目から見れば理想的なものではありませんでしたが、あれほど短い期間であれ以上できる人はおそらくいないでしょう。もうひとつの問題点は隣りのホテルでした。これは、あらゆる面で本当にひどいホテルでしたが、そこに滞在するまでだれもそのことに気付かなかったのです。そこに顧客の宿泊の予約をした会社は、ひどくばつの悪い思いをしました。

エナダショー——今回で十一回目——は年ごとに相当変化してきました。今年のショーは、最良のもののひとつではありませんでした。もちろん期間が東京とシカゴのショーにはさまれていることも、最新機械の展示ということに関する限り、あまり好ましいことではありませんでした。そして重大なことですが、ここ数年間イタリアの業界の製造分野では貧弱なコピーが支配的であり、このことは今も続いています。私は、一人以上の人たちから、ほんの二週間前に東京のショーで披露されたゲーム機のコピー品がいくつかある——と言われました。

ザッカリア社

実際のところエナダは意外なところで興味深いものでした。というのもほとんどのゲーム機は、その付属品のほうが一層注目に値するものだったのですから！

でもゲーム機から始めてみましょう。まずはイタリアで最大のメーカーであり、大変立派な会社であるザッカリア社。三人兄弟が所有するこの会社は、比較的短期間のうちに大きく、重要な会社に成長しました。同社はフリッパーの製造から始め、これはすぐにヨーロッパで有名になりました。そしてビデオゲーム機の製造が始まりましたが、その多くはオリジナルメーカー（いくつかは日本の）からのライセンス品で、その他はザッカリア社の開発品です。しかしフリッパー製造は決して停止していませんし、今日、あちこちで需要が増えているため同社はほとんどその生産に集中しています。

同社はこのショーで二つの展示小間——ひとつはフリッパー、もうひとつはビデオゲーム機——を持ちました。二つのフリッパーが出品され、イタリアのフリッパー競技選手権の決勝という盛大なアトラクションが行なわれました。三日間続けて八時間休みなくプレイして、その間点数も時間もカウントされていくのです。優勝者にはオートバイと大きな銀カップが贈られました。加えて、ダンサーたちと、優れた演技者である驚くべき「ロボットマン」とによる、素晴しい"フロアーショー"が同社のフリッパー展示場で開かれました。このショーの模様はイタリアで一番のテレビ番組によって、エナダの期間中ずっと放映されましたが、私たちの産業にとってこれは素晴しいPRとなりました。

上の写真はザッカリア社の小間でマリオ・ザッカリア氏(左)と、今回国際的エージェントになったサティッシュ・ブターニ氏

ザッカリア社のビデオゲーム機の展示小間ではユニバーサル「ミスタードゥ」とセガ社「ターボ」がともに興味の焦点でした。これらに加えて、同社の代理店に関する面白いニュースがありました。サティッシュ・ブターニ氏が西半球全体の代理店業務をすることになったのです。現在かれの広大なテリトリーは米国、カナダ、中東、（日本を含む）極東、オーストラリア、ニュージーランドに及んでいます。

パーツ、DB

さて付属品を展示した会社に移りましょう。世界的に有名な企業であるフィリップス社は、今やビデオゲーム機用モニターの製造を開始しています。初めは16インチでしたが今や14、16、20インチのカラーモニターを供給しつつあります。サンバー社もモニターを出品していましたが、かれらは新しく、興味深いモニターを出品しました。同社のそれは、内部に変圧器を持つもので、非常に大きな価格的価値のあるものです。これに関して巨大な企業の代表者から関心が示されています。モニターについてはさらに、イタリアの国際的な大会社であるハンタレックス社からも数多く出品されました。同社は日本にも小さな支社がありますので、技術開発について密接に見守っていくことができます。ハンタレックス社はTVモニターで大成功を収め、現在MTC900を米国に目一杯売り込んでいます。同社は15インチから24インチまでのものや特殊なXYカラーモニターを出品していました。同社社長の息子であるメオニ氏は、エナダの結果に喜んでいると語っていました。

F・リー・ベルトリーノ社は一連のビデオゲーム機を出品しました。同社はオリジナル品を扱い、他社からのライセンス品を製造しています。前面に押し出されたのは、ヨーロッパでは大変目新しいセガ社「ペンゴ」でした。アタリ社の「グラビター」もあり、これはベルトリーノ社が近く組立生産する予定です。もうひとつの新ゲーム機はデータイースト「バーガータイム」でした。

イタリアの大きなディストリビューターもこのショーに多数出展しました。その中には、イタリア国内向けにバリー社製品を取扱うとともに星占い機のような目新しい機械なども扱っているドミノ社もあります。同社はワルマチ社という小さな会社の製品で、押しボタンのついたプレートの上に手を置くとその人の性格がわかるという、大変面白いものを展示していました。これは海岸のアーケードや遊園地に適しています。

他には、イタリアでワーリッツァー社ジュークボックスを扱っているオートマット・シュピール社、ロックオーラ社ジュークを扱いそして別会社で組立てさせている一連のコナミ・ゲーム機を出品していたレアンテ社、NSMジュークボックスを扱いその新製品を出品したペドレッチ・チューリオ社、ゴットリーブ社製品を扱いその最新フリッパーを出品したディコマ社、ユニバーサルの許諾を得て製造しているCDA社、そして多くのいろいろな製品を扱う大変大きく重要なディストリビューターであるメディトゥレーニア・ギオチ社。

ガエタオ・スパタフィーナ社は、長年にわたるクレーン専門のメーカーで、ずいぶんと輸出してきました。その最新機はとても魅力的なエレメカ機で、プレイヤーがクレーンを動かせる三つのボタンを押すものです。

モデルレーシング社は大変よく知られたイタリアのメーカーで、一人ないし二人用最新ビデオゲーム機「ウォーター・ポロ」の試作機を出品しました（同社はその後、まもなく閉鎖する可能性が強くなってきました）。

ザンペルラ社は、力試しやパンチボールなどのアーケード用製品を専門としています。同社の力試し「ブルズ・ヘッド」は好評ですし、またパン

（17めん下段に続く）

すぐ上の写真はエナダショーのオーガナイザーのマネスチ博士。左の上の写真はサンバー社のTVモニターと（左から）ジアコモ・タッフェーリ主任技師、フィオレーラ・バンキン社長。内蔵された変圧器を示しています。左の下の写真はベルトリーノ社の小間にて（左から）ルイギ・ベルトリーノ氏と、ラウラ・コスタマーニヤ輸出部長。セガ社「ペンゴ」を強調しました

ポルノゲームに反対

アタリ社が同社家庭用カートリッジで訴え

米国のアタリ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、カサール会長）では、同社家庭用TVゲームシステムCVS（ビデオ・コンピューター・システム）に接続可能な他社製のポルノゲーム・カートリッジについて、これまで態度を保留してきたが十一月、ポルノゲームに反対する同社の立場を明らかにするとともに、ポルノゲーム・カートリッジのメーカーなどに対して法的手続きを進めることになった。

アタリ社には三つの部門がある。業務用（コインオプ）ゲーム機部門、家庭用（コンシューマー・エレクトロニクス）部門、コンピューター部門の三部門であるが、このうち家庭用では本体（コンソール）とゲームソフトでTVゲームを楽しめるCVSを製造しており、とくにCVS本体は全米家庭用TVゲーム市場の八割のシェアを占めていると言われるほど圧倒的である。従ってCVSに接続できる他社製のゲームカートリッジ（ソフト）も多数販売されている。

しかし今秋になって、こうしたCVS用ゲームカートリッジの分野に、いわゆるポルノゲームが発売されるようになり、アタリ社はこうした不道徳的なものを容認するのか——と問題になってきた。とくにカリフォルニア州ノースリッジにあるアメリカン・マルチプル・インダストリーズ社が、アタリ社CVS用に「カスターズ・レベンジ」など三種類の大人用ゲームカートリッジをこの十月発売した。そのゲーム内容がどんなものかは判明していないが、ご親切にも「未成年者には売らないよう」とのラベルまで付いているとのこと。このほか同州ウェストレイクにあるコンピューター・キネティック社も"アダルト・オンリー"用に業務用TVゲーム機「ストリッパー」など二機種を発売するとともに、家庭用としてアタリ社CVS用とインテレビジョン用にカートリッジ化すると発表している。

こうしたポルノゲームの出現に対し、アタリ社は同社製の家庭用本体が使用されるにもかかわらず、これまで態度を保留してきたが、十一月になって同社家庭用（CE）部門のミッチェル・ムーン社長は、同社製CVS用としてポルノゲーム・カートリッジが製造、販売されることに関し、一切責任を負わないことを明らかにするとともに、それらを決して容認しないとの立場を公表した。同社によれば、家庭用TVゲームはもともと健全な家庭用娯楽のために開発されたものであり、ポルノゲームなどとんでもない。しかしごく少数の人がポルノ写真を作るからと言って、使用されるカメラのメーカーに責任が問われるのがおかしいように、家庭用TVゲーム本体のメーカーに責任を押しつけられるのも問題である。従って同社製本体に接続される他社製のポルノゲーム・カートリッジに対し、同社は認めない立場で決して容認しない——ということになる。

こうした立場を明らかにしたアタリ社は、さらにアメリカン・マルチプル・インダストリーズ社とそのディストリビューターであるミスティック社の二社を相手どって、ポルノゲーム・カートリッジの製造・販売の中止を求める訴訟を起した。「一般国民と同様にアタリ社はこうした迷惑から保護されるべきである」（ムーン社長）との考えから訴えが起されたことになるが、映画同様TVゲームにポルノまでが登場したことは注目されるところである。

ネバダ州でも

アタリ社とミッドウェー社が訴え

コピー品 押収命令

米国では今もTVゲームの無断コピー品排除の法的手続きが強く進められているが、このほどネバダ州でアタリ社とミッドウェー社が成果を挙げて話題となっている。

訴えの場所はラスベガスの連邦地方裁判所で、法的根拠は著作権侵害、商標権侵害、不正競業法違反。同地裁は被告らに対し、一時的禁止命令と押収命令などを下している。被告の内わけは、アタリ社が訴えたテクニカル・イノベイティブ・コンセプト（TIC）社、同社のタカギ・ハジミ社長、そしてPJアミューズメントセンターならびにPJコーナーとして業務を行なっているジェームス・トラビス。またバリー/ミッドウェー社が訴えたのはTIC社とタカギなどとなっている。

連邦裁判所執行官とアタリ、バリー/ミッドウェーの弁護士は裁判所による押収命令を執行し、アタリ社「センチピード」「ディグダグ」、バリー社「ギャラガ」などを無断コピーしたPCボードなどを押収した。またこれらとともにTIC社が不法に製造、販売した証拠となる数百ページにわたる記録文書が発見されている。アタリ社とバリー/ミッドウェー社はこれらの記録文書を今後の法廷手続きでも使用するとしている。

南カリフォルニア州でコピー品の 大規模な差押え

アタリ社はさらに、同社TVゲーム機の無断コピー品で、カリフォルニア州で四十五台分のコピー品と記録文書の差押えに成功している。このほど明らかにされたところでは同社の弁護士と連邦地裁執行官らは南カリフォルニアにある十六のアーケードゲーム場とメーカー工場、ならびに一部のサンフランシスコ地域において、連邦地裁決定に基づく執行を行ない、四十五台分のコピー機と附属品を押収した。これとともに無断コピー行為を裏付ける記録文書なども押収された。

カリフォルニア州でのこのコピー品への一斉押収は四日間もかかったそうで、これほど大がかりな執行はこの種のものでは前例がないとされている。

セガ・エレクトロニクス社に社名変更

米国のグレムリン社が9月末から

日本のセガ社の姉妹会社である米国のグレムリン・インダストリーズ社（本社カリフォルニア州サンディエゴ、ドウエン・ブラウ社長）は、九月三十日付で「セガ・エレクトロニクス社」に社名変更したことがこのほど明らかとなった。

米国のセガ・エンタープライゼスINC社（本社ロサンゼルス、ローゼン会長兼CEO）の子会社として、日本のセガ社と米国のグレムリン社が連携してこれまで「セガ/グレムリン」の商標を米国などで使ってきたが、今後さらに世界的なマーケティング活動をしていくうえで、社名をセガで統一していくことになったもの。これにより今後「グレムリン」の名は省かれることになった。

なお米国のセガ社の子会社には、日本のセガ社と米国のセガ・エレクトロニクス社と、日本のエスコ貿易がある。

ぶ厚さ増す1983年版 WICO カタログ

全AM機のパーツ目録

米国のウィコ社（本社イリノイ州ナイルズ、ウィッツァー会長）と言えばあらゆる種類のゲーム機と自販機とジュークボックスのパーツを揃えている、パーツの総合メーカー/ディラーであり、その毎年発行するカタログはかなりのぶ厚さで有名であるが、このほど八三年版が発行された。

同社は一九四七年に設立されたAM機用専門の総合パーツ会社で、AMOAショーの出展社としても古参。今では家庭用TVゲーム用品まで取扱っており、大発展を遂げている。八三年版カタログは全四百七十二ページにわたり、十三万項目以上のパーツをリストアップしている。

ウィコ社83年版カタログ

（16めん下段から続き）チボールは素晴しい電飾効果で魅力的なものになっています。

コピーで低迷

付属品についてもう少し述べて、締めくくりましょう。ユーロペッド社は、ロジックボードとモニター双方を安定させる特徴を持った、ビデオゲーム機用の新しい電源ユニットを出品していました。この新製品は同社によって考案された最初のものと信じられています。モービル・マチック社はキャビネット専門で、優れたものを持っています。同社は現在、モニターつきのキャビネットを供給しており、フランスの大きな会社と共にこれらを供給する契約を結んだばかりでした。ボレムボテクニカ社は、コインメカニズム専門で、ゲーム機に適したコインメカニズムの新製品を出品していましたが、確かによいものと思われました。

最後に、ロケーションでオペレーターが使うためのコンピュータを出品していたマギアイオーリ社。パオロ・マギアイオーリ氏は、オペレーターがいちど最新技術に向ったらこのやりかたで続けねばならないことがわかる、と語りました。同氏は、イタリアの業者協会SAPARの副会長で、同国におけるこの産業の全般についていくつかの興味深いコメントをしています。「ビデオゲームは少なくとも十年間は人気を容易に維持させるだろう。しかしマーケットには貧弱なコピーがいやというほど溢れており、ほとんどがつぶれかけている」と言っています。

ぎりぎりになって会場を変更されたにもかかわらず、エナダは大盛況で、外国（ほとんどがヨーロッパ各国）からの訪問者の数は例年並みに達しました。そして、至る所での悪質なビジネスに関する不満にもかかわらず、エナダに出展した多くの会社が少なくともいくらかの注文、たぶん大きなものではないでしょうが、これまでと同じくらいの予約注文を受けたように思えました。この産業全体が現在ヨーロッパにおいて危機に瀕しており、たぶんイタリアは粗末な機器で溢れているためにその他の多くの国ぐによりもよけい苦しんでいるようです。しかし、自動機械に携わる人びとは生き残り、そして過去危機を解決したように、この危機を最終的には自ら解決していくことでしょう。

Mary Openshaw

話題のマシン

最前線の闘かい

迫力あるタイトーTV「フロントライン」

陸戦の最前線をテーマとしたTVゲーム機「フロントライン」が、㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）から十一月下旬発売となった。

これは軍曹（プレイヤー）がいろいろな戦闘場面をくぐり抜け、最後に敵陣を破壊するというゲームで、軍曹は戦車と装甲車に自由に乗り降りしながら進む。場面は谷間戦、草原戦、砂漠戦、敵陣戦と四つの展開があり、プレイヤーは八方向レバーとボタンのほかにダイヤルボタンも操作し、プレイヤーの方向、発射、戦車とジープへの乗降をコントロールする。

軍曹は銃と手留弾を駆使しながら敵歩兵を攻撃して進み、味方の戦車やジープが現われると近づいてボタンを押せば、軍曹が飛び乗りダイヤルボタン（方向と発射）による戦車戦、あるいはジープ戦となる。再度ボタンを押せば軍曹は飛び降りる。谷間戦では山上からの岩の落下と地雷に注意。銃で地雷を爆発させ、敵をやっつけることも可能。草原戦では軍曹、ジープ、戦車が草の上を通るとスピードが半減。敵は軍曹が戦車から降りた後も数秒間は戦車に攻撃を加えてくるので、その間に敵を撃破することもできる。砂漠戦では方向転換や停止をするとスリップ、岩に当たると数秒間動けなくなる。敵陣では敵をすべて撃破した後、手留弾を本陣に投下すると、歩兵が白旗を揚げて一パターンクリアとなる。軍曹三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加となる。

テーブル型18ｲﾝﾁで定価五十四万円。

フロントライン

東娯の定置型乗物機に メガロX登場

明るい内部でスムーズな昇降

東洋娯楽機㈱（本社東京、山田俊夫社長）から定置型乗物機「ビッグロボ・メガロX」が十月中旬発売となっている。

これはロボットの胸の部分に乗り込むと、ロボットの足が伸縮し上昇と下降を繰り返すもので、赤と緑を基調とした配色になっている。胸部と頭部が透明なので、内部は明るい。作動時間は九十秒で、四回の昇降（ストローク四十ｾﾝﾁ）を繰り返す。上昇時に発進音が出て、作動中にボタンを押すとレーザーガンの発射音が鳴る。定員一名（幼児二名）。定価七十万円。

ビッグロボ・メガロX

ラバ・カラー

テーカン開発のキャビネット カラー化した〝ラバタイプ〟

木目調からカラフルな色調に

㈱テーカン（本社東京、柿原孝社長）では新タイプのTVゲーム機キャビネット「ラバタイプ」を一年前に発表したが、従来の木目調から一段とカラフルなデザインとなった「ラバ・カラー」を十月下旬から発売している。

「ラバタイプ」はゲーム場の壁際とデッドスペースの活性化を目的に開発され（意匠権申請済み）、一定の評価を得ているが、「ラバ・カラー」はこれをカラフルなデザインにすることにより、明るいロケーションづくりに貢献しようというもの。色は上箱の両サイドが、白、下箱がモスグリン。仕様は「ラバタイプ」と同じで、20ｲﾝﾁカラーモニター、操作パネル（八方向レバー、ボタン左右各一個）付き。電取型式認可済。定価十七万五千円。

なお同社では店頭やSC向けに同キャビネットをさらに小型化した「ミニラバ・カラー」を、十一月末から発売する予定。

加藤初のバッテリーカーは スポーツ靴から

メロディつき「スニーカー」

加藤鈑金工業（本社大阪、加藤繁一社長）から同社初のバッテリーカー「スニーカー」が、十月上旬発売となった。

これは文字通りスポーツシューズのスニーカーのキャラクターを採用したもので、デザインは斬新。作動中に電子音による童謡のメロディー（二曲付き）が流れる。二人乗り。

赤、青、緑の三種類があり、定価は各三十六万円。

スニーカー

話題のマシン

ワイルドスポーツをテーマに 体当り自動車

デコカセットの新作「バーニン・ラバー」

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）からDCシステム「バーニン・ラバー」の本体が十二月上旬、カセットテープが下旬発売となる。

これは自動車を操作して体当たりなどすることにより敵の車を破壊していくゲームで、全部で五パターンあるもの。八方向レバーとジャンプボタンを操作する。

レバーでスピード（上方向でアップ、下方向はダウン）をコントロールしながら車を走らせ、敵の車に体当たりしながら進む。体当たりされた車は飛ばされて道路両端に衝突すれば破壊される。

またジャンプして敵の車を上から押しつぶすこともできるが、これは時速百ｷﾛﾒｰﾄﾙ以上でないと使用できない。速度は画面左上に表示され、百ｷﾛﾒｰﾄﾙ以上になると「JUMP OK」の文字が出る。途中で現われる海やトラックの落としたゴミの山などは、ジャンプして飛び超えないとアウト。コースは途中で二本に分かれたり、細くなったりする。最終地点に到着すればガソリンを補給して一パターンクリアとなり、破壊した車の台数に応じてボーナス得点が加算される。

なお第二パターンから第五パターンまでは季節感のある画面で、秋は紅葉、冬は雪景色というようにそれぞれ春夏秋冬を想定させる絵柄や配色がなされた景色が展開する。三台アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一台追加される。敵の車は全部で十種類あり、得点は車により一台二百点から五百点まで。

カセットテープ一本付き本体定価七十万円、テープ単価四万二千円。

バーニン・ラバー

サンリツの「ルージュアン」は 5場面の宇宙戦

ゲーム展開で独特の持味

3D効果のある宇宙戦争ゲーム「ルージュアン」が、サンリツ電気㈱（本社東京、阿久津昌雄社長）からようやく十一月下旬発売となった。

これは立体感ある画面の中で次々と襲ってくるUFO軍団を、発射ボタンで撃破していくというスピード感のあるゲームで、大きく五場面の展開がある。プレイヤーは八方向レバーと発射ボタンにより「スペースシャトル」を操作する。

第一場面では、敵の宇宙母船「スペースストレイン」が画面上部から現われる。その上を上昇下降しながら進んでいき、攻撃してくるレーザー砲を破壊していく。第二場面は宇宙母船の内部で、曲線状の通路内をどんどん進み、UFO軍を破壊していくが、左右の壁や床に触れると火花が飛び、衝突すれば爆発して一機アウトになる。この通路を脱すると宇宙空間でUFO軍との戦いの場面で、UFO軍を撃破すると別のスペースストレインが現われ、レーザー砲と宇宙機雷で攻撃してくる。次に再度母船内に入り、回廊内でのUFO軍との戦い。この回廊を脱すると最終場面となり、土星をバックに大きな唇型のルージュアンが攻撃してくるが、ルージュアンが火を吹いた瞬間にミサイルを射ち込むと破壊できる。

各場面終了時に、撃破した敵の数に応じてボーナス得点が加算される。一機破壊されるごとにルージュアンの無気味な笑い声が出て、三機アウトでゲーム終了。一定得点以上でスペースシャトル一機が追加される。

基板販売のみで定価十三万八千円。

ルージュアン

コナミの子どもメダルゲーム機 宝島とケンブーマン

2ウェイ方式（メダルと硬貨）の電光点滅式メダルゲーム機「ケンブーマン」と「宝島」が、コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から十月下旬発売となっている。

「ケンブーマン」は怪獣とジャンケンをして勝ち進むとメダルが払出されるもので、機械上部に進むコマ、下部にジャンケンをする回転盤の盤面がある。回転盤は右が怪獣、左がプレイヤーで、グー、チョキ、パーの絵柄が回転するのをボタンで止め、勝つと上部左下の五つの数字が点滅。これをボタンで止めた数字分だけコマを進めるが、途中怪獣が火を吹く個所に止まればアウト。最上部の卵の個所（2、4、6、30の数字がある）に行くと、ペイアウトボタンで表示数字の枚数だけメダルが払出される。定価三十二万円。

「宝島」はルーレットにより海賊とスゴロクゲームをするもので、点滅するルーレットはボタンを押すと海賊かプレイヤーのランプに止まり、表示の数だけ海賊かプレイヤーが進むが、マイナス数もあるので注意。コマは①から⑧まで進み、⑤の岩礁部分に止まると②まで戻される。海賊より先に⑧まで到着すれば、盤面中央部に数字が点滅するので、ボタンで止めた数字分だけメダルが払出されるが海賊が先に着けばゲーム終了。

定価二十九万五千円。

宝島

ケンブーマン

総目録

No.26

本紙「話題のマシン」でとりあげた総目録です。とりあげる時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。またこの総目録作成に当たり全品目を再度チェックするなど点検を進めました。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸その他アーケードゲーム機、❹メダルゲーム機、❺乗物機、❻その他に分類、それぞれ掲載順としました。社名のうしろの番号は掲載号数です。

サブロック３D
同社同名機のアップライト型。松下電器産業との共同開発による立体画像を採用。海戦と対空戦の２場面を自由に移動できる。定価108万円。【セガ社】No.196

ポールポジション
Ｆ－１レースの展開を忠実に採用した本格的ＴＶドライブゲーム機。ブレーキ付きで、車の特性がプログラム計算されている。定価136万円。【ナムコ】No.196

ミスター＆ミセスパックマン
米国バリー社製フリッパー。ＴＶゲーム「パックマン」のメイズアイデアを採用、フリッパーゲームとメイズゲームが楽しめる。定価98万円。【ナムコ】No.197

スーパーパックマン
同社「パックマン」の改良版でキャラクターが増え、いろんなフィーチャーが加えられたもの。同社特製キャビネット使用。定価18ｲﾝﾁ型58万円。【ナムコ】No.197

将棋
本将棋をＴＶゲーム機化したものでコンピューターとの対局をする。持ち時間３分を過ぎると１手20秒以内になる。定価20ｲﾝﾁ型49万円。【アルファ電子】No.197

ラジカルラジアル
ラジアルタイヤがエイリアンや障害を避けて道路を走っていくというＴＶゲーム機で、全部で５場面の展開がある。18ｲﾝﾁ型で定価未定。【日本物産】No.197

わが青春のアルカディア
同名の人気アニメ映画の版権許諾を得たＴＶ宇宙戦争ゲーム。おまけつきミニアップライト型で定価28万８千円、基板販売で定価７万８千円。【シグマ】No.196

タルボット
ウサギ狩りをテーマとしたＴＶゲーム機。ウサギを捕えてオリに入れていく。敵をガードする犬もいる。基板販売で定価11万８千円。【アルファ電子】No.196

DCシステム「ハンバーガー」
ハンバーガー作りがテーマのＴＶゲーム。パンやトマトなどを落として皿にのせハンバーガーを完成させる。テーブ単価４万３千円。【データイースト】No.196

プーヤン
子ブタを狙って風船に乗って襲ってくる狼の群れを、親ブタがやっつけていくＴＶゲーム。２パターンある。基板販売のみで定価13万８千円【コナミ】No.200

DCシステム「フィッシング」
魚釣りをテーマとしたＴＶゲームで、防波堤からポイントに向かって投げ釣りをする。魚は３種類いる。テーブ単価４万３千円。【データイースト】No.200

タイムトンネル
デコイチが線路を走り、客車を連結させたり乗客を乗せて宇宙船に運んだりするというＴＶゲーム機。定価18ｲﾝﾁ型54万円。【タイトー】No.199

ミスター・ドゥ
穴を掘って通路を作りながらチェリーを食べ、モンスターを退治するＴＶゲームで、ユニバーサル開発によるもの。定価14ｲﾝﾁ型47万円。【タイトー】No.199

ザ・ブループリント
部品を運んできて完成させたポンプにより、ボールを発射し美女を敵から救うというＴＶゲーム機。定価18ｲﾝﾁ型58万円。【ジャパンレジャー】No.199

ペンゴ
コアランドテクノロジー開発によるＴＶゲーム機で、ペンギンがアイスブロックを押したりつぶしたりして敵を攻撃する。定価20ｲﾝﾁ型32万円。【セガ社】No.199

ジャンポリン
ピエロのジャンプをテーマとしたもの。叩き台を叩いてピエロのコマを弾き指定個所に止まれば景品が払出されるプライズ機。定価36万円。【こまや】No.199

ウッドペッカー
キツツキに壊された家を建て直していくというＴＶゲーム。画面は階層状で、各階の端に家がある。基板販売のみで定価９万８千円。【ローラートロン】No.202

バトルクロス(テーブル)
同社同名機のテーブル型。４つの場面展開があり電磁波、岩石群、蜂の巣などが出現。母船とのドッキング場面もある。定価20ｲﾝﾁ型58万円。【大森電気】No.200

バトルクロス
宇宙戦争をテーマとしたＴＶゲーム機で、惑星上の宇宙空間で敵との攻防を繰り広げるもの。定価20ｲﾝﾁ型61万円。【大森電気】No.200

ポンポコ(テーブル)
同社同名機のテーブル型。障害は大小のジャンプを使い分けて避け、タイマーがなくなる前にフルーツを全部食べる。20ｲﾝﾁ型定価未定。【シグマ】No.200

ポンポコ
タヌキの食事をテーマとしたＴＶゲーム機。画面は階層状で各所にハシゴがあり、メロンやチェリーなどを食べていく。20ｲﾝﾁ型定価未定。【シグマ】No.200

話題のマシン

（第196号～第202号）

ミスター・モグラ
同社「モグラ退治」の改良版で、ボーナスゲームや４段階の実力表示がある。８つの穴から赤と黄のモグラがランダムに出現。定価78万円。【東洋娯楽】No.200

ザ・ドライバーII
映画フィルムによるドライブゲーム機。同社「ザ・ドライバー」の改良版でフィルムおよびキャビネットを一新。フィルム２種。定価110万円。【関西精機】No.200

コットン・キャンディー
全自動の綿菓子機。硬貨投入後、割りばしを取出して綿菓子が完成するまで、すべて機械が自動的に行なう。作動時間は１分。定価75万円。【半田機械】No.199

ロボット
動くロボットとともに走るというユニークなバッテリーカー。ロボットは頭を振り両腕を動かす。大人２人が楽に乗れる。定価46万円。【日邦産業】No.196

コスモファイター・６ガロン
電光点滅式メダルゲーム機。指定個所にランプを止めてロボットを完成すると、メダル（２枚から30枚まで）が払出される。定価32万円。【カワクス】No.202

スピン＆スピン
電光点滅式によるもので、ルーレットにより「あたり」の個所にランプを止めると音楽が鳴り記念メダルが払出される。定価９万５千円。【コニー産業】No.197

ビデオルーレット
対人ゲームのルーレットをＴＶメダルゲーム機化したもので、英国ＪＰＭ社による製造許諾品。３通りの賭け方ができる。定価86万円。【シグマ】No.197

スペースライナー
電光点滅式メダルゲーム機。ルーレット方式で最高投入枚数は計24枚、最高払出し10倍。メロディー付き。パネルは入替方式。定価30万円。【三共】No.196

フロッガー
けい光表示管によるＬＳＩゲームで、ゲーム内容は同社同名ＴＶゲーム機とほぼ同じ。カエルが障害を避けて家に入るもの。定価９万８千円。【コナミ】No.202

シャトルトレイン
カラフルなＳＬがローリングしながら直線往復走行とUターンを繰り返す定置型乗物機。往復のストロークは90ｾﾝﾁ。定価88万円。【ホープ】No.202

チビッコロボ
コンパクトな１人乗りのバッテリーカー。コミカルなロボットをデザインしたもの。作動中にパトライトが点滅する。定価38万円。【ホープ】No.202

シティバス
交流電源によりバスがレールに沿ってタイヤ走行するもの。非常停止ボタンやバンパースイッチ付き。４人乗り。標準セット定価140万円。【ホープ】No.202

ミュージックペンギン・アイスちゃん
ペンギンとともにシーソーをする定置型乗物機。ミュージックは乗客が８曲の中からボタン操作で選択できる。４人乗り。定価68万円。【東洋娯楽】No.202

コントロールカーW型DL－32
白煙を出しメロディーとともに走るレール走行式乗物機。ゲージ幅 250ミリ。２連式で「SL100」との基本セット定価210万円。【朝日エンジニア】No.202

コントロールカーW型SL-100
走行中に白煙を出し、ＩＣ回路採用で２車両が停止なしに交差可能。信号機、小屋、ホーム、「DL32」とのセット定価 210万円。【朝日エンジニア】No.202

総目録索引

第167号（56年６月15日）掲載　第159号（56年２月15日）～第164号（56年５月１日）

第173号（56年９月15日）掲載　第165号（56年５月15日）～第171号（56年８月15日）

第177号（56年11月15日）掲載　第172号（56年９月１日）～第176号（56年11月１日）

第183号（57年３月１日）掲載　第177号（56年11月15日）～第180号（57年１月１·15日）

第187号（57年５月１日）掲載　第181号（57年２月１日）～第185号（57年４月１日）

第192号（57年７月15日）掲載　第186号（57年４月15日）～第190号（57年６月15日）

第197号（57年10月１日）掲載　第191号（57年７月１日）～第195号（57年９月１日）

ボイスボックスVS－２
エレクトロニクスによる音声発声器。小容量のメモリーで長時間の音声が可能。８種類の音声をスイッチで選択。定価２万９千８百円。【東亜自動電機】No.199

東映カラオケビデオディスク
レーザーディスクによるカラオケで、パイオニアとの共同開発によるもの。数秒で頭出しができ、画像は鮮明。定価25万円。【東映芸能ビデオ】No.197

謝罪文

　弊社および私、渡辺善夫は任天堂株式会社および任天堂レジャーシステム株式会社の製造、販売する業務用ビデオゲーム「DONKEY KONG JR」ゲームとゲームキャラクター、ストーリー内容の全く同一の画面表示を顕出させるプリンテッド・サーキット基板およびこれに添付されるインストラクションシートを、任天堂株式会社および任天堂レジャーシステム株式会社に無断にて製造、販売いたしましたが、弊社らの右行為は不正競争防止法に違反する行為であると共に、任天堂株式会社が同ゲームに対して有する著作権を侵害するものであり、同社らに対し多大の損害および御迷惑をおかけしたものでありますので、ここに謹んで謝罪致します。

　なお弊社ならびに渡辺善夫は、今後はかかるコピー製品の製造、販売を一切行なわないと共に、業界の健全な発展のために努力することをここに表明致します。

昭和五十七年十一月

神奈川県藤沢市高倉二五七ノ二
有限会社ドリーム
代表取締役　遠藤宏志

神奈川県藤沢市藤沢二五二九
渡辺善夫

任天堂株式会社
任天堂レジャーシステム株式会社　殿

連載小説〈20〉

朝日のごとく爽やかに

探偵について（T）

和佐　健吉

　ウェスタン風のバーの中は意外に明るくカウンターの部厚い木もテーブルもよく拭き込まれ、つやが出てまるで鏡のようになっていた。

　壁の板からやってくるのか床からやってくるのか天井からなのか、バーに入った瞬間松脂の匂いが軽く部屋の暖かい空気に混って鼻の奥をくすぐったようであった。

　カウンターには椅子がおいてなく立ったまま飲むようになっている。

「何にしますか」

「ジャックダニエル」

「わたしはアーリータイム」

　前の棚にはバーボンしかおいてなかった。

「ダブルで」

「わたしはシングルでいいわ」

　すうっとカウンターを大きめのタンブラーが滑ってきて淳介の前でぴたりととまる。続いて女のこの前で。

「まあ」

　女のこはこういうことにはあまり慣れてはいないようで幼児のような驚きを感じたようだ。

　片足を軽く下のバーにのせた途端、女のこの腰から太腿、そして脚線がきらびやかな青いシルクの布地にぴたりと浮き出てきた。

　これはいいやとそれを見ていた淳介は、

「何かおっことしたものでもあるのですか」

と女のこに言われてしまう。

「いいえ」

「乾杯」

「何のためにするのか分んないけど、とりあえず乾杯」

「それがいらないことなのよ、だいいちリズムが乱れて調子が狂ってしまうでしょう。あなた、今迄の長い人生において要らない注釈をつけたために知らないところで随分損をしていらっしゃるのではないかしら」

「御免御免、では気をとりなおして、すかっとゆこう」

「乾杯」

「乾杯」

　女のこは白い咽喉をややのけぞらすように、顎を突きだし気味に一息で三分の一ほどを飲んでしまう。

「ああ　美味しい」

「きみの飲みっぷりをみてると本当に美味しそうな感じがするな」

「本当に美味しいですもの」

「バーボンはぼくにとっては思い出のウイスキーさ」

「そう」

「ま、思い出というとオーバーになってしまうが、昭和三十年代に読んだハードボイルドの探偵がいつも好んで飲んでいたのがバーボンウイスキーでさ、フィリップ・マーロウって知ってる」

「勿論　よく知ってますよ」

「まるで旧知の間柄の人のことを話しているような調子だね」

「ま　あなたにしてもそうえらそうなことをおっしゃるようなあれではないのでしょう。どうせブッキッシュな知識に過ぎないのではないかしらと言えばあまりにも酷な響きがするようだけど」

「参ったな」

「ね　イキがるのもいいけど、歩き疲れてここに入ってきたのだから、向うのテーブルに行きませんこと」

「うん　きみがそういうのならば」

「強がりをおっしゃるのね。さっきから、あなたの眉の間とか顎の下のあたりには相当厳しい疲れが浮き出ていますわよ」

「難かしいことをいうね。きみは」

　淳介はカウンターの中の男に目で合図をして女のこと結局テーブルに席を変えた。

　店の構えは西部風だがボーイその他店の人はだれもタキシードをぴしっと着ていた。

　淳介はそのウエストあたりの引き緊った感じをみながら、最近ややしまりがなくなっている自分のウエストのことをちらと考えひけめを感じてしまう。

　女のこも疲れていたのか固い椅子に座った途端目立たない小さな仕種ではあったがひとつ肩で息をしていた。

「フィリップ・マーロウだがね」

「あれはもう一人の探偵もいたでしょう。たしかリュウ・アーチャ」

「うん　二人ともレイモンド・チャンドラーの探偵だ」

「パルプ・マガジン」

「一九二〇年代から一九三〇年代にかけて、失われた世代だね。

　大学を出て就職出来ず、衛生都市の零細企業に辛うじて勤める、その会社の壁に貼ってあった場末の映画館の三本立のポスターがどぎつい原色で風にひらひら翻っていたのを思い出させるよね、あのパルプ・マガジンの表紙は」

「例によって注釈好きなのよね、あなたって方は」

「そして、《ブラックマスク》かな」

「ダシール・ハメットとレイモンド・チャンドラー」

「それはジャリッコでも知ってることよ」

「では、キャロル・ジョン・デイリーの探偵をあげておこう。R・ウイリアムズ、短絡的直線的に過ぎる探偵ではあるのだがね」

「レスター・デントやポール・ケインもいたわよ」

「と挙げていっても結局は、やはり、ハメットとチャンドラーだよ」

「まず、V字のサミュエル・スペードとコンチネンタル・オプ」

「そして、フィリップ・マーロウとリュウ・アーチャー」

「ハメットもチャンドラーも有名な探偵を二人ずつつくったのはなぜかしら」

「さあ、なぜかな」

「教えたくないのでしょう、出し惜しみはよくないことですよ」

「ずっと考え続けているんだよ、この三十年来ね、だけど分んないんだ」

「分ったらいつでもいいから教えて頂戴、たとえ真夜中でもいいことよ、そのことについてなら」

内外の動き活発に

国内の動き

1981年 12月

3 5 6 12 13 14 16 ★25

- JOU十二月例会（下呂）＝優良マシンを選定
- バーリーサービス、東京支社ビル落成を披露
- NAO近畿第二支部主催のTVゲーム（京阪神）大会の決勝（大阪）
- コナミ工業が「年末パーティー」（大阪）
- 第一回「全日本ビンゴ・チャンピオン大会」決勝大会（東京）
- 新日本企画がプライベートショー（大阪）
- 「長崎県健全娯楽業組合」結成、発足。NAO第四回理事会（熱海）＝JAMMAとの「Gマシン対策特別合同委員会」設置決める。
- JAPEA第五回理事会（浜松）＝各種委員会を改編
- エスコ貿易が「年末パーティー」（東京）
- 警察庁、メダルゲーム場とTVゲーム機の調査含めた「風俗環境実態調査」の結果を発表

1982年 1月

5 6 12 13 15 18 28

- NAO近畿支部が初の試みとして会員のための「互礼会」開く（大阪）
- JAMMAとNAOが喫茶店業界団体に〝ギャンブルマシン撲滅運動〟の協力を要請
- データイーストが新年会兼ね新作展（東京）
- 本紙主催「欧州AM機展視察団」出発（23日帰国）
- タイトー「クイックス・ゲーム大会」開始（〜2月15日）
- JAMMA/NAO「特別合同委員会」初会合開き〝Gマシン撲滅運動〟の具体化スタート
- JAMMA第六回理事会（東京）＝Gマシン対策の「健全娯楽推進委員会」を設置

2月

★ 17 18 25 26

- 三月にかけ、遊園施設の安全性確保のための研修会が東京と大阪で開かれる（関東はJAPEAと遊園地協会共催、関西は行政側と業者側で）
- JAMMA・DB部会がメーカー四社に対して〝申し入れ〟
- JOU第九回通常総会（伊東）＝優良機メーカー八社を表彰
- JAMMA第二回通常総会（伊東）＝コピーとGマシン排除を決議
- 青少年育成国民会議主催で初の「娯楽機械と青少年に関する懇談会」開催（東京）

3月

1 3 14 17 18 19 27

- ナガシマスパーランドで西独シュワルツコフ社製「ルーピングスター」運転開始
- 「NAOアミューズメントエキスポ82」開催（東京、〜2日）、NAO第二回通常総会、第五回理事会も開催
- セガ社、世界初の立体TVゲーム機「サブロック・3D」（試作機）を発表
- 中国からAM機視察団来日（22日まで各地の遊園地、メーカー工場を見学）
- セガ社、TVゲームコピーで本訴を開始
- 西武園で西独ジーラ社製「フライング・カーペット」運転開始、後楽園ゆうえんちでも25日に
- 日本遊園地協会が定めた初の「遊園地の日」（毎年三月第二日曜日に各地で催しなど行事を行なう）
- JAMMA第七回理事会（東京）＝日南専務を迎え入れる（五月一日就任）
- 御殿場ファミリーランドで米国チャンス社製「スペースシャトル」第一号機運転開始
- 「ふくおか82大博覧会」開幕（〜5月30日、明昌による「ダイノラマ360」公開）。JAMMAがNAOへTVゲームコピー排除協力の申し入れ
- JAPEA第六回理事会（大阪）＝代行業務めぐり対立露呈

4月

1 8 9 10 19 20 24 25 26 28

- NAOに宮原常務就任。新500円硬貨の流通始まる
- タイトー新作展（東京、10日大阪、12日福岡）＝「ワイルドウェスタン」発表。ボナンザ新本社ビル竣工披露パーティー（横浜）
- アタリ・ファーイースト社（東京）正式オープン
- 泉陽製「スーパースウィング」第一号機がエキスポランドで運転開始
- JOU臨時総会・四月例会（大津）＝事業計画と予算を可決。富山県魚津に遊園地「ミラージュランド」オープン
- NAO近畿合同総会で〝自主規制案〟まとめる（大阪）
- JAPEA第七回理事会＝代行業務めぐり東西の対立進む
- 秋田県に初の大型遊園地「仁別レジャーランド」オープン
- 中国・北京で電子機器展開催（〜5月10日）＝ABC商会など出展
- コナミ工業申請でTVゲームコピーヤーに初の仮差押え執行
- 東娯製、世界初の「スタンディング・コースター」営業運転開始（御殿場ファミリーランド、よみうりランド）
- 同社製二本レール式「スカイサイクルⅡ」もオープン（よみうりランド）

5月

1 12 13 20 21 24 25 26

- JAMMA専務理事に日南香氏就任
- データイースト新作展（東京）＝「プロテニス」発表
- NAO第六回理事会（名古屋）＝「青少年のお客に対する営業基準」決定
- JAMMA、自民党の文教部会へTVゲーム著作権確立を求め陳情
- JAMMA第八回理事会（東京）＝「賭博機械の排除の為の基準」を決定。JAMMAショー委員会第一回会合（東京）＝ショー実行委員会を発足
- 「福岡県健全娯楽業協会」発足
- NAO、JAMMAからのコピー排除協力要請に対し回答書を出す
- 「マイクロコンピューターショウ82」開幕（〜29日）

海外

1981年 12月

6 8 ★18

- フィリピンでTVゲーム禁止の大統領布告
- フランス、パリ郊外でFORAINEXPO開催（〜12日）
- 米・エキシディ社のアングリン社長辞任
- 英・クロムプトン社倒産

1982年 1月

4 9 18 20 21

- 米国ITC、ミッドウェー社の訴えで「パックマン」コピー機の輸入禁止の一時的命令
- 十年ぶりの欧州遊園地ショー「シャウステラー82」開催（〜14日、西独デュッセルドルフ）
- 英国、バーミンガムでATE開催（〜21日）
- 米・高裁、スターン社の訴えでTVゲームの著作権確認
- 西独、フランクフルトでIMA開催（〜24日）

2月

★ 2 23 ★

- 米国セガ社がパラマウント映画社と役員の相互参加開始
- バリー社重役のロス・シェアー氏退職
- 米・テキサス州メスキートから生じた「未成年者のアーケードゲーム禁止」違憲問題で、最高裁が差し戻し判決
- 米・AMOAが〝灰色機問題〟で会員に意見求めるアンケート調査

3月

3 9 ★ 18 19 26

- 米・第七巡回高裁が、アタリ社の訴えで家庭用オデュッセイ「KCマンシュキン」をコピー品と断定
- 豪州、メルボルンで豪AMOA開催（〜5日）
- 米・アタリ社がサンフランシスコの〝ケーブルカーを守れ〟運動に百万ドル寄付
- 米・アタリ社が家庭用TVゲーム「パックマン」を発売
- 米国セガ社がコレコ社と家庭用TVゲームで提携発表
- 米・連邦地裁がTVゲームの改変コピーも著作権侵害に
- 米国、シカゴでAOE開催（〜28日）

4月

★ 14 20 26 30

- 米国でシングル盤レコード「パックマンフィーバー」大ヒット
- イタリア、ミラノフェア開催（〜23日）＝コピー品の出品で証拠保全の仮処分執行
- 米・CBSコロムビア社とバリー社が家庭用TVゲームで提携を発表
- 中国・北京で電子機器展開催（〜5月10日）
- 英・ロンドンコイン社倒産

5月

3 8 15 24 26

- 米国経済誌「フォーチュン」でバリー社全米339位へ進出
- スペインで風営遊技（AWP）機全面禁止に
- 米・セガ/グレムリン社の新工場オープン
- 米・バリー社が映画「トロン」でタイアップした「トロンTVゲーム大会」開始（7月7日にシカゴで決勝大会）
- 米・オハイオ州最高裁、TVポーカーなど〝灰色機〟は違法との判決

揺れる1982年

国内の動き

6月

3 9 10 12 14 16 26 30★

- 「東京おもちゃショー」（〜6日）
- 日本遊園地協会第三回全体会議＝新理事長に高倉氏（よみうりランド）が就任
- 電気用品取締法関係手数料一部引き上げられる
- 「北海道博覧会」開幕（〜8月22日、明昌などによるファミリーランドもオープン）
- JAPEA第八回理事会（浜松）＝予算案などを具体化
- NAO近畿支部、大阪府民会議主催「社会環境と青少年に関する懇談会」に出席
- JAMMA「賭博機械の排除の為の基準」を改訂
- JOU「北欧研修視察団」出発（〜7月9日帰国）
- 文化庁、セガ社「ザクソン」で初の著作権法に基づく年月日登録を受理

7月

1 2 11 13 17 22 24 28 29 30

- NAO東北支部主催、チャリティーイベント開催
- セガ/エスコ新作展（東京）＝セガ「サブロック−3D」発売へ。JAPEA第二回総会と第九回理事会（修善寺）＝新会長に山田三郎氏（泉陽興業）が選任
- 「西日本82大まんが博」（下関、〜11月3日）開催
- JAMMA第九回理事会（東京）。福岡県健全娯楽業協会創立総会。オルカ単独ショー（東京、〜14日）
- 「くにびき・こども博」開幕（松江、〜9月15日）
- 豊島園、回転木馬「エルドラド」を舞台に野外ミュージカル
- NAO第七回理事会（東京）＝「経営指針」を承認、決定
- JAMMA、NAOへコピー排除に関する質問状に対し「回答書」を送付
- 任天堂新作展（東京、大阪、〜29日）＝「ドンキーコング・ジュニア」発表
- JAPEA第十回理事会（神戸）＝岡本副会長に代わり大倉氏副会長に
- NAO「メダルゲーム場運営基準」を改訂、事実上「運営基準」は2通りとなる

8月

6 18 22 31 ★★

- JAMMA、電気用品取締法説明会と第20回AMショーの小間割り決定会（東京）
- セガ社、太東商事と和解（甲府地裁）
- JOU八月例会（北海道、〜24日）＝共同購入を見直し
- 任天堂レジャーシステム新営業本部長に飯島彰氏就任
- AMショー委員会、「第20回AMショーに出品できないGマシン基準」を作成、出展社に配布
- アイレム/NAOによるコピー品への直接許諾方式

9月

3 6 9 10 27 29 30 ★

- JAMMA・DB部会がコピー排除宣言採択
- セガ社、駒井氏（元・任天堂）を顧問に迎えたことを発表（29日付で常務に就任）
- JAMMA第十回理事会（東京）＝AMショー出展資格など問題に
- タイトー「TVゲーム・五種競技大会」を開催（〜10月10日）
- TVゲームコピーで初の判決＝タイトー「スペース・インベーダー」で不正競争行為したウコーに勝訴（東京地裁）
- ショウエイ展示会（東京、〜30日）
- 第20回アミューズメントマシンショー開く（東京・晴海、〜10月2日）
- 各社レセプション（29日タイトー、30日ナムコ、10月1日セガ/エスコ貿易、ユニバーサルなど）
- 「Gマシン対策特別合同委員会」、Gマシン撲滅キャンペーン用ポスターを作成、配布

10月

1 2 7 8 14 18 27 28 29 30

- NAO第十回理事会（東京）＝警察庁少年課担当官による非行防止の講演
- JOU十月例会（東京）＝AMショー出品機を品評
- NAO、ショー委員会（東京）＝83年NAOショー開催要領を決定
- NAOが日本PTA全国協議会と懇談（東京）
- JAPEA第十一回理事会（東京）
- 三協会共催の最後を締くくるAMショー委員会（東京）
- エレクトロニクスショー開幕（〜11月1日、東京）
- 日電協第2回ショー（東京、11月1日福岡）
- 「82全国ロボット大会」「第三回全日本マイクロマウス大会」開幕（東京・科学技術館、〜11月7日）
- ホーム・エレクトロニクスショー（〜11月2日、東京）

11月

2 5 10 11 17

- エキスポランド再開10周年感謝パーティー（大阪）
- JAMMA、新聞協会に対しTVゲームコピー品広告の掲載中止を求め申し入れ
- タイトー新作展（東京ほか）「フロントライン」発表
- JAMMA第十一回理事会（東京）＝AMショーで警告与えた二社の除名決定、83年のAMショー単独開催を確認
- 本紙主催「米国AMOA/IAAPA視察団」出発（〜27日帰国）

海外

6月

6 8 11 ★★

- 米国、シカゴでCES開催＝家庭用TVゲームブーム。アタリ社とルーカス映画の提携発表
- 英国でユーロテコ社設立
- バリー社系OP会社が「パックマンパレス」第一号店オープン
- 米国セガ社が「ザクソン」のテレビCM放映開始
- ユニバーサル映画社が任天堂「ドンキーコング」を商標権侵害などで訴え

7月

1 2 ★

- 米国ITC、「パックマン」などのコピー品輸入禁止の終局命令
- 米・ADMAがAGMAに名称変更
- 西独・ウルフ社がバリー/ウルフ社に社名変更
- 英国高裁でTVゲームのプログラムを文芸著作物と認定
- 米・著作権侵害の罰則強化でFBIもコピー機押収を開始

8月

1 2 10

- フランス、ギャンブル機の全面禁止を発表
- 英・アルカ社も倒産
- 米国控訴審、ウィリアムス社の訴えでTVゲームの視聴覚著作権を確立
- 米・アタリ社の業務用部門でファランド社長就任

9月

8 17 23 25 30

- 米・ロックオーラ社DB会合
- 米・シネマトロニクス社の倒産明るみに
- セガ/グレムリン社DB会合（サンディエゴ）
- アニメ映画「パックマン」が米国ABC系テレビで放映開始
- セガ/グレムリン社がセガ・エレクトロニクス社に社名変更

10月

1 6 14

- ウォルトディズニーワールド（フロリダ）の「エピコット・センター」オープン
- 英国でロンドンプレビュー開催（〜7日）
- イタリア、ローマでENADA開催（〜17日）

11月

★ 18

- 米・アタリ社、同社CVS用の他社製ポルノゲーム・カートリッジの製造販売に反対の立場表明
- 米国、シカゴでAMOAエキスポ開催（〜20日）。カンザスシチーでIAAPAショー開催（〜20日）

国際展スケジュール

82年末～83年末

日本のAMショー、米国のAMOA、IAAPAショーが終り、さて国際的なアミューズメントマシンショーが混むシーズンがやってきた。ここでは各ショーの簡単な説明を付して、来年までの国際AMショーの予定をまとめてみた。

1982年

12月2日～4日、SADA＝スペイン、マラガのトレモリノス展示場にて。ヨーロッパのローカルショーのひとつ。今回は日程が大幅に変更している。

12月14日～17日、FORAINEXPO＝フランス、パリ郊外のルブージュ空港展示センターにて。ヨーロッパのローカルショーのひとつ。SADAと同様、昨年から今日にかけてギャンブル機が禁止となった。

1983年

1月10日～13日、ATE＝英国、ロンドンのオリンピア展示場にて。かつてはヨーロッパ最大の国際的AMショーだったが、コピーの氾濫で国内市場が崩壊し、'82年のショーは閑散としたものになってしまった。

1月10日～13日、HORECAVA＝オランダ、アムステルダムにて。ヨーロッパのローカルショーのひとつ。

1月20日～23日、IMA＝西独、フランクフルトの見本市会場にて。今やATEをしのぐヨーロッパ最大の国際的AMショーとなっている。風営遊技（ロタミント）、自販機を合わせたショー。

2月1日～3日、ATA＝北アイルランド、ベルファストにて。完全なローカルショー。

2月21日～23日、パシフィック・アミューズメント・オペレーターズ・ショー（PAOS）＝米国、サンフランシスコのフェアモントホテルにて。初めての試みで、米国西海岸のAM機オペレーターのためのショーとして開かれる。

2月22日～24日、ブラックプールショー＝正式にはノーザン・アミューズメント（…）ショーと長い名称をもつ。英国北部を対象としたローカルショー。

3月16日～17日、NAO＝日本のオペレーター協会（NAO）が東京、新宿NSビルで開く。第二回目の試み。

3月23日～25日、コインオブ83＝アイルランド、ダブリンで開かれるローカルショー。

3月25日～27日、AOE＝米国業界誌「プレイメーター」によるショー。シカゴのオヘア展示センターにて。'82年のショーは充実し高い評価を受けた。

4月14日～23日、ミラノフェア＝イタリア、ミラノで開かれる産業展。この中でAM機も出品されるというローカルショー。

9月28日～29日（予定）、JAMMA＝日本のメーカー協会JAMMAが東京、平和島の流通センターで開く見通しとなっている。

10月28日～30日、AMOA＝米国、ニューオーリンズのヒルトンホテルにて。世界的に有名な国際的AMショー。なお'84年以降、会場はシカゴに戻る。

11月18日～20日、IAAPA＝米国、ニューオーリンズ、リバーゲート展示場にて。遊園施設の世界的展示会。

12月13日～16日、FORAINEXPO＝フランス、パリ郊外にて。

写真はカラフルなIMAショーのカタログ（右上）と、FORAINEXPOのカタログのそれぞれ表紙から

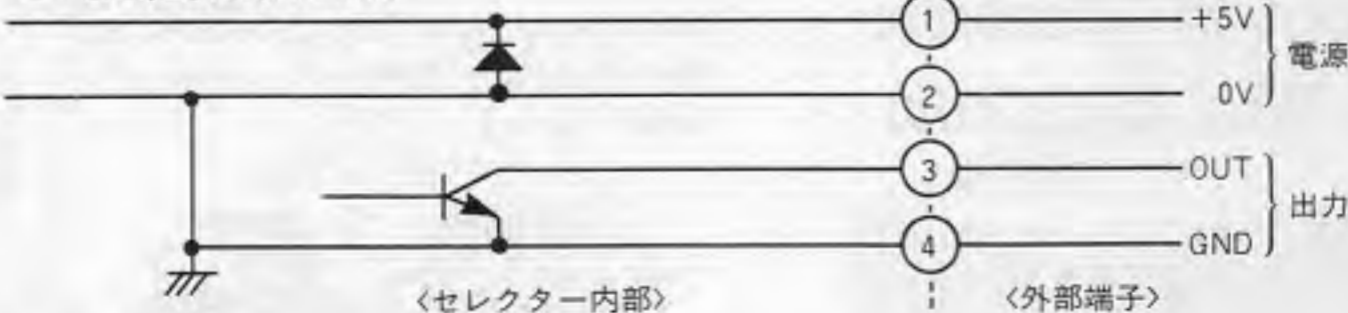
コインの種類	外径(mm)	厚さ(mm)
￥500	26.5φ	1.8
￥100	22.6φ	1.7

▲上記の種類の硬貨を選択して下さい。

●電気的接続仕様

+5V、0V 電源／OUT、GND 出力
〈セレクター内部〉〈外部端子〉

●特長

1. 従来のセレクターとの互換性も確保してあります。
2. メカ機構では限界のあった選別機構を思いきって電子化。
3. 従来のイタヅラ(ハリガネ、糸ツリ)を完全シャットアウト。

●端子説明

端子番号	名称	入出力別	電源状態および入出力信号条件
1	+5V（電源用端子）	入力	DC4.75V以上5.25V以下の電圧を1A供給すること。（実測では、正貨受入時330mA、待機時4mA）
2	0V（電源用端子）		
3	OUT（識別信号用端子）	出力	正貨が通過した場合、内部トランジスタが導通状態となる。(100ms±50ms間、1.5V以下）それ以外は、カットオフ状態である。
4	GND（識別信号用端子）		内部にて0V(電源用端子)に接続されている。

Overseas Readers Column

Namco Licences Videos For U.S.A.

"Pole Position" To Atari, "Super Pac-Man" To Midway

Namco Limited of Tokyo (president Masaya Nakamura) has recently granted manufacturing rights for its video game "Pole Position" to Atari Incorporation of Sunnyvale, California, U.S.A. (chairman Ray Kassar), and Bally Midway Manufacturing Co. of Franklin Park, Illinois, U.S.A. (presidnet David Marofski) has been granted rights to manufacture the video game "Super Pac-Man".

Both of these licencing agreements were signed in August. Atari's sales rights for "Pole Position", which attracted much attention at the Japanese AM Show, are effective exclusively to the whole of North and South America, and also exclusively to the entire Europe. Midway's sales rights for "Super Pac-Man" are effective exclusively to the whole of North and South America, plus non-exclusively to some European countries.

At Namco's booth, in the 20th AM Show: (l-r) David Wood, vice president of Namco America, Charles Paul, vice president of Atari, Masaya Nakamura, president of Namco, Ray Kassar, chairman of Atari, and Hideyuki Nakajima, president of Namco America.

SNK Group Moves To New Bldg.

SNK Electronics Opened In U.S.A.

The three SNK Group companies, including Shin Nihon Kikaku Co., Ltd. of Osaka (president Eikichi Kawasaki), moved their head office to a new recently constructed building and resumed operations on November 1. In addition to Shin Nihon Kikaku Co., SNK Corp (president Eikichi Kawasaki) which was established a year ago to develop software of video games, and Shinei Jitsugyo Co. (president Natsuyo Kawasaki) which is owner of the new building, also moved in. Their new location is:

45-1-6, Higashi-Mikuni, Yodogawa-ku, Osaka, 532.
Tel: (06) 396-1621
Telex: 523-6785 SNKCO J

The group recently announced that SNK Electronics Corp., an American subsidiary, was established in Los Angeles, U.S.A. (chairman Eikichi Kawasaki; president Takahito Yasuki), commencing operations on November 1. SNK Electronics Crop. is located at:

3043 Kashiwa Street, Torrence, CA 90505, U.S.A.
Tel: (213) 539-2744

Game Machine Subscription Rates Raised To US$70.00

The *Game Machine* subscription rate for overseas readers will be raised to US$70 a year on Jan. 1, 1983.

Game Machine is published twice monthly at an overseas air mail subscription rate of US$60. Due, however, to soaring costs, the rate unfortunately has to be raised. All readers who wish to renew their subscriptions before mid-December will of couse receive *Game Machine* at the $60 rate.

– Publisher

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan

Tehkan Overseas Dept. Moves To A New Office

On November 8, Tehkan International Corp. of Tokyo (president Takashi Kakihara) integrated its overseas department into a sales division, and moved them to a new office. Headquarters, including an operations department, remains at the old office, the overseas department moved to:

41, Kanda Higashimatsushita-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 101
Tel: (03) 256-0378
Telex: 27174 TEHKAN J

NAO Amusement Expo '83 Holding Procedure Announced

At the first NAO Expo '83 committee meeting held on October 7, the Nihon Amusement-Machine Operator's Association (NAO) formulated procedures to hold "The NAO Amusement Expo '83" – the second expo to be sponsored by NAO alone.

The second expo will be held on March 16th and 17th, next year, in the exhibition hall of the "Shinjuku NS Building", with the theme "Joyful Amusement, Sound Operation" will Japanese and foreign amusement machine manufacturers and dealers participating. As with the first expo, exhibition of "Machines, and other devices which can be used for gambling" will be porhibited. Applications for the exhibition will begin to be accepted on December 22 when an expo orientation meeting will be held. Applications will be closed on January 20, next year and applicants must submit a NAO application to the expo secretariat. The NAO Expo '83 committee will screen the eligibility of each applicant (to decide as to whether each applicant company should be permitted to exhibit), and determine booth layout. On March 16 – the first day of the expo – NAO will hold a general meeting, and a get-together party for members will be held in the same building.

Konami's Video "Time Pilot" Licenced To Centuri Of U.S.A.

Konami Industry Co. of Osaka (president Kagemasa Kozuki) announced that it granted manufacturing rights on its video game "Time Pilot" to Centuri, Inc. of Hialeah, Fl., U.S.A. (president Arnold Kaminkow). The licence grants exclusive manufacturing and sales rights in North America as a whole.

"Time Pilot" will be unveiled at Konami's booth at AMOA Show (November 18 – 20) to be held in Chicago. In Japan, it will be released in mid-November. It is an exciting 5 pattern aerial combat game. The first pattern is set in 1910 when a biplane fight takes place, then, as other wars take place the pattern reflects the planes in those wars – the fifth pattern is set in 2001 with a UFO fight.